DENTRO
de la viñeta

Nº 22
2 euros

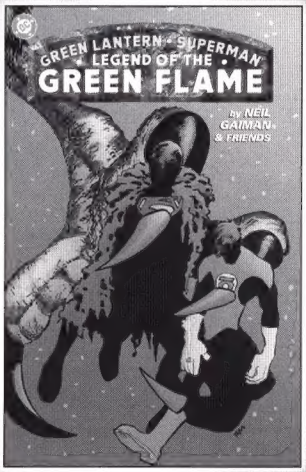
ESPECIAL
NOVELA NEGRA

Sergio Bonelli
entrevistas
Labric
Eduardo Risso

NEIL GAIMAN

SUPERMAN • GREEN LANTERN

LEYENDAS DE LA LLAMA VERDE



TE MOSTRARÉ A SUPERMAN EN UN PUÑADO DE POLVO

NORMA Editorial

DC

YA A LA VENTA

SUMARIO

PORTADA

STERANKO. El clásico e innovador dibujante es también uno de los más espectaculares portadistas de libros del mercado. Aprovechamos su venida a España para utilizar una de sus famosas ilustraciones para las novela de The Shadow como portada de este espectacular número ¿¡Impresiona, eh!?

2 HOLA!

Miguel Campoviejo narra algo que le contaron. Sus fuentes sobre lo que sucedió en el pasado Salón de Barcelona deben ser abundantes, porque algunos de los aludidos en su sección dicen no haber hecho aquello de lo que **Campoviejo** les acusa. Ayuda a completar el apartado una carta de **Francisco Naranjo** sobre los premios del Saló.

7 SEMANA NEGRA

Avance de todo lo que se espera, en materia de cómics, en el festival multicultural gijonés, uno de los más importantes del mundo en su género. Con nombres como los de **Ricci**, **Ortiz**, **Font**, **Segura**, **Bonelli** y **Steranko**, entre otros, bien merece la pena acercarse hasta allí. Del 5 al 14 de julio.

15 la retórica del enemigo

Paco I. Taibo II continúa aquí con otra de sus entregas anuales de reflexión sobre el mundo de las historietas. Por una persona inteligente, que se define como aficionado y lector, un vistazo desde el exterior a este mundillo, demasiado ensimismado tantas veces.

16 SERGIO BONELLI

LA AVENTURA CLÁSICA EN EL SIGLO DEL OCIO, subtitula **Fernanado de Anzola** esta amplia mirada a la carrera de una de las editoriales más importantes, sino la que más, de Europa en materia de comics. Un repaso a títulos, personajes y autores que conforman la escudería de **Sergio Bonelli**.

26 Contando Historias. 4

Antonio Segura no apareció en el anteriro número por problemas de espacio y coordinación. Pero ya le tenemos de vuelta, para echar más leña al fuego encendido en su día por **Salgari** y continuado por **Bonelli**. Bajo el prisma de uno de los mejores guionistas de la historia del cómic en España.

28 Eduardo Risso entrevista

Yexus mantuvo una larga charla con el dibujante argentino de moda: **Risso**. Invitado en Barcelona y editado abundantemente entre nosotros –no perderse *100 Balas*, pero tampoco *Video Inferno*– merece todo el reconocimiento que está teniendo. lean lo que la cosa dio de si.

36 Godzilla

Francisco Naranjo habla en esta ocasión de un interesante libro recientemente aparecido que le sirve de inmejorable escusa para hablar de un dibujante de valor. –dibujante que tiene el merito añadido de ser el primero en nuestro país que actúa acreditado, y encabezando cartel, en una peli porno. Carnaza para nuestro especialista en cine basura **Jesús Parrado**, sin duda–.

38 TOMAZ LAVRIC. ENTREVISTA

El multiatareado **Norman Fernández** tuvo tiempo para hablar con otro de los interesantes dibujantes que, ultimamente, llegan del frio. **Lavric** empieza a ser editado en España, y esto es lo que tenía que decirnos. No se lo pierdan.

40 el punto de vista de UN REBELDE

Regresa **Larry Hama** a su sección y lo hace con un tema de actualidad, y además cinematográfico y comiquero. Ya veréis que la espera por **Hama** a merecido la pena.

42 Queremos tanto al cómic

Se nos queda pequeña esta sección, por más páginas que le metamos. Sabéis que nuestras reseñas necesitan el mínimo espacio como para que se pueda razonar el porqué de la recomendación al lector. A veces eso lleva tiempo, por tanto espacio de revista. ¡Y como ahora salen tantas cosas buenas y tan variadas, no damos abasto! Estamos todos de enhorabuena.

Tradicional número dedicado a la **Semana Negra**, o mejor expresado a los cómics dentro del macrofestival cultural gijonés. En el próximo número os hablaremos de como fueron las cosas. Ahora, sencillamente, os informamos, de forma bastante publicitaria, de lo que el programa del evento contiene en su relación con la Historieta –que no es poca cosa–.

El siguiente número estará dedicado a las **Jornadas de Avilés**, que ya son las séptimas consecutivas, a los que acudan a Avilés el ejemplar de esta revista les será regalado, al resto le tocará aflojarse el bolsillo.

Cosa, lo de soltar dinero, que es casi una obligación cuando se repasan los 128 títulos que fueron presentados en el pasado Salón de Barcelona. De entre ellos queremos recomendaros algunos, en estas mismas líneas.

Imprescindibles: el *Fantagas* de **Carlos Nine**, el *Mort Cinder* de **Oesterheld** y **Breccia**, el *Palestina* de **Sacco**, la segunda parte de *La ascensión del Gran Mal* de **David B**, el *Replay* de **Zentner** y **Sala**, *La balada de Halo Jones*, de **Moore** y **Gibson**, el *Buda* de **Tezuka**.

Conviene no perderse la segunda entrega de *Lyberty Meadows* de **Cho**, el *Local hero* de **Pérez** y **Sempere**, el *Tug&Buster* de **Hempel**, el *Zenith* de **Morrison** y **Yeowell**. Es saludable la llegada en nuestro idioma de autores como **Max Anderson** y que sigan **Doucet** y **Felix Vega**, **Yslaire** y **Eisner**.

Resulta fácil hablar bien de un medio del que uno puede señalar veinte novedades recomendables sin consultar papel alguno. Traten los aficionados a la literatura, de recordartantas novedades, igual de interesantes, aparecidas en la reciente Feria del Libro de Madrid –que es el equivalente al Saló de Barcelona–.

Nos seguimos, pues, ratificando en lo que ha venido siendo una corriente de pensamiento en esta revista. El cómic es uno de los formatos de la ficción con más y mejores obras produciendose en los últimos años.

Más complicada está la parte industrial del asunto. Porque nos preguntamos ahora ¿cuantas de las 128 novedades del Saló van a llegar a todas las librerías especializadas del país? ¿cuantas a los quioscos? ¿cuantos lectores tendrán la oportunidad de, siquiera ,ojearlas?

En eso estamos, en ver que la distribución mejore y a ver si de una vez esta revista llega, en tiempo, a Canarias, por ejemplo.

Al fin cumplimos, y os entregamos la columna de **Larry Hama**, al que acompaña **Paco I Taibo II**, **Antonio Segura** y **Frasco**.

Nos zambullimos en la Semana Negra, recién llegados de Barcelona, en agosto partimos hacia A Coruña –al Viñetas desde el Atlántico– y de ahí a las Jornadas de Avilés.

Eso, cómics y diversión. Buen verano.

dentro de LA VIÑETA

Número 22, 2002
Publicación mensual (!?) dedicada al cómic y sus vicisitudes
EDITA
AAHA
DIRECCIÓN
Jorge Iván Argiz
Angel de la Calle
REDACCIÓN
Germán Menéndez
Lorenzo F. Díaz
Yexus
COLABORADORES
Miguel Campoviejo
Nino Ortea
Antonio Segura
Francisco Naranjo
Larry Hama
Paco I Taibo II
Norman Fernández
Fernando de Anzola
Alfonso Cobo
Alejandro Caveda
DISEÑO&MAQUETACIÓN
Creaciones Gráficas

PORTADA
A partir de una ilustración de *STERANKO*
IMPRIME
Aleu SL
DISTRIBUYE
Dirac. Infolibro
CORREO
Apartado de correos 761
33400. Avilés. España
e-mail: Angeldelacalleh@terra.es

© para textos y dibujos: de los autores y/o editoriales

Para los entusiastas de los catálogos de la Semana Negra, advertirles que la política actual del festival consiste en sólo regalar los libros durante los diez días de Seman Negra. Por eso han coeditado con Sinsentido el *Toba* de **Ricci**, y se pondrán a la venta 200 ejemplares de *Steranko Arte Noir* a precio de risa. El *Tex habla español*, sólo os queda rogar a los amigos que se hayan desplazado que os consigan uno. Claro que por lo que vale un billete de autocar mejor os acercáis y lo conseguís todo gratis.

Depósito Legal: DLB 17077-99

HOLA!

Por *Miguel Campoviejo*

Fotos: *Yexus*

Un año más nuestros jefazos, y algunos de nuestros más insignes colaboradores se han pasado por el Salón del cómic de Barcelona y a la vuelta, como ya es habitual, han dejado caer sus impresiones y destapado las noticias que por allí surgieron. Veamos, a modo de lluvia de comentarios e ideas, lo más interesante que se contó.

Durante el primer y segundo día del salón –incluso el previo destinado al montaje de los stands–, los asistentes fueron recibidos por una fuerte lluvia, algo que está siendo habitual todos los años y para lo cual la estación de Francia no parece estar demasiado preparada, propiciándose así que pese a estar, en teoría, en un local cubierto, la gente saliera más empapada de lo que entraba. Y es que las goteras fueron un verdadero problema los días de lluvia. El temporal encontrado allí nuevamente este año, así como el recientemente sufrido en Granada –donde también suele llover durante la celebración de su salón– por nuestro *dire* **Jorge Iván**, le hacen estar seguro de que el dicho de que en Asturias siempre llueve no es más que un pérfido rumor y una vil falacia, vertida por el resto del territorio nacional para poder poner alguna pega a esta verde tierra donde, en realidad, tenemos un tiempo paradisiaco a tenor de lo visto cada vez que se acude a un certamen de cómic en otra provincia ¡donde si que, siempre, se nos recibe con lluvia!

Figura en la expo de los hermanos **Blasco**

Sin embargo, ni siquiera esto desanimó a la gente, que según las informaciones facilitadas públicamente por FICOMIC, ha acudido en mayor número que en ediciones anteriores –llegando a los 90000 asistentes entre los 4 días–, lo que hace que, por motivos de espacio, puede que hayamos estado ante el último año que se use la estación de Francia como lugar de realización del certamen.

Y si hubo record de asistentes, también lo hubo de novedades, llegando a superar las 180 ofertas con las que las editoriales nos agasajaron. Y todo esto sin contar con los múltiples fanzines y prozines que se podían encontrar allí. ¡Si al final será verdad que España va bien!.

Por segundo año consecutivo, los jefazos nos cuentan que la presencia de autores extranjeros sigue por buen camino, lo que es un motivo de alegría para los aficionados que allí se dan cita. Y es que cuando un servidor asistió hace unos cuatro años, sintió que pagaba –una nada despreciable cantidad, además– por comprar dentro de un recinto lo mismo que podía comprar fuera gratis –exceptuando los cómics atrasados si en tu ciudad no tienes–. Ahora la oferta es mucho más apetecible, y aun hoy me tiro de los pelos por no poder haber estado allí para que el señor **Spiegelman** me firmara el *Maus* –o que algún alma caritativa se hubiese acordado de mí y me lo hubiese traído dedicado, pero nooooooooo, ¡claro que no! ¡nadie se acuerda de mí salvo para reducirme espacio en esta sección!–

Y las exposiciones, que este año fueron cuatro, habrán quedado grabadas en la memoria de todos los visitantes. Bueno. En realidad la de **Juanjo Guarnido** es la que hará que nadie pueda olvidarse de las muestras de esta edición, ya que además de la belleza de las planchas expuestas –con material inédito y material futuro inclusive–, destacaba la perfecta puesta en escena de la misma, con un decorado espectacular, coronado por una estatua INCREIBLE de su personaje Blacksad. Los que como yo no hayáis podido estar en Barcelona podéis al menos ver las fotos que a buen seguro saldrán en todas las revistas. Y claro, Dentro de la Viñeta no iba a ser una excepción ¿no?.

Lo que funciona a la perfección en el salón del cómic de Barcelona es la rumorología, la transmisión de secretillos, el descubrimiento de novedades inminentes y todo este tipo de cosas que alimentan mi sección, jeje. Por ejemplo, uno de nuestros colaboradores de lujo –que además volverá pronto con fuerza a su sección–, **Jorge Zentner**, no sólo tenía dos novedades editadas en castellano –*Caravana* y *Replay*–, sino que además nos enseño otras dos que le acaban de editar en el mercado francés, por Casterman, y que esperamos no podamos ver en la lengua del imperio –no es un secreto que hubiese preferido volver a los doblones de nuestra época gloriosa antes que pasar el euro

–. Me refiero a su nuevo trabajo con **Rubén Pellejero** y el que le ha unido a **Santos de Veracruz** y del que ya os ofrecimos una muestra a través de la contraportada de nuestro número de hace dos meses.

También nos enteramos de que nuestro recordado **Ricard**

Castells había dejado hecho un guión para el dibujante alemán **Andreas** que, en breve espacio de tiempo, se dispondrá a dibujar. Ya tenemos ganar de leerlo.

Y el que también va a volver al dibujo de la mano de **Paco Camarasa**, o sea, de ediciones De Ponent, es **J. Mª Beá**, para ilustrar un guión de **Rubén Lardín**, que fue previamente un proyecto cinematográfico.

Quien también se pasó este año por el Salón de Barcelona fue el director de la Semana Negra, y colaborador de esta revista –aunque sea en dosis anuales, como la de este mismo número– **Paco Ignacio Taibo II**, que aun no había asistido nunca a la cita barcelonesa. Además, coincidía su presencia con la aparición de la quinta entrega del *Paracuellos V* de **Carlos Giménez** con un prologo escrito por él, lo que hizo que otro buen amigo suyo como **Miguelanxo Prado** le encargase otro para el siguiente volumen –de próxima aparición– de *Crónicas Incongruentes*. **Miguelanxo** aun está preguntándose como no se le ocurrió a él primero.

La presencia de **Paco** permitió que **Spiegelman** fuese invitado a la Semana Negra del 2003, donde además se le hará una exposición de sus trabajos al margen de Maus. Allí la más fuerte impresión parece ser que la causó el hecho de que **Spiegelman** conociese el trabajo de **Taibo** al que calificó de *escritor mejicano policiaco existencialista* –¡ahí es nada!– y su encantadora a la par que guapísima mujer **Françoise Mouly.** De hecho **Angel de la calle** vino tan encantado con la gabacha que casi prefiero que venga ella y no él –¡es broma! ¡ahora vuelvo a ver la luz sobre la firma en mi *Maus*!–.

Otro amigo al que nos encontramos allí fue a **Felix Vega**, que además presentaba la tercera y penúltima entrega de su personaje Juan Buscamares. Ya sabemos que en su cabeza rondan un montón de ideas y proyectos pero es que además le vimos charlar largo y tendido con **Abulí**, su guionista en las historias del Playboy. ¿Casualidad o quizás se estaba gestando un nuevo proyecto entre ambos?

También supimos que **Raulo**, el dibujante de la serie erótica publicada hasta ahora por Megamultimedia y que se basa en la duquesa sangrienta: Elisabeth Bathory, verá dicho trabajo editado en los Estados Unidos de la mano de Fantagraphics. Vaya desde aquí nuestra enhorabuena.

Y, como cada año, las largas –enormes– colas que se producen para la firma de dibujos volvieron a producirse. Este año, a las ya habituales, habría que sumar la que se formó cerca del stand de **Ciruelo**, que demostró que sus ilustraciones cuentan con una enorme cantidad de seguidores. Algo que, personalmente, no me extraña en absoluto.

En la cola de **Spiegelman** pudimos ver a **Sergi Alvarez** y a **Sagar Fornies**, los autores de *Los Fisgones* para Dude, que como les tocaba firmar a ellos y no les daba tiempo a obtener su dedicatoria, dejaron que un completo desconocido se encargase y llevase luego al otro extremo del salón los ejemplares. ¡Eso es fe en la especie humana! Eso sí, el chico cumplió ante el asombro de propios y extraños.

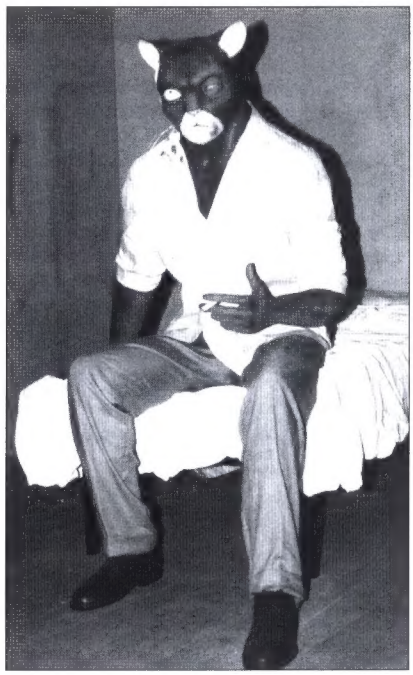


Figura en la expo de **Guarnido**

Impagables son también las cenas distendidas en compañía de gente que no ves más que en este tipo de citas, donde salen a relucir algunas de las teorías más locas y curiosas. Así me cuentan **Ángel** y **Jorge**, que **Lorenzo F. Díaz** sorprendió a propios y a extraños al declarar en petit comité –y defender posteriormente a capa y espada- que *el plagio está bien.*

El que no se debió sorprender tanto fue **Prado** que respondió con la divertida anécdota de que para librarse de guardias en su servicio militar, le ofreció su Corto Maltés dedicado por el propio **Hugo Pratt** al responsable de asignarlas a

Yexus, Ana Merino, Larry Hama, Lorenzo F. Díaz, Carlos Puerta, Toni Garcés, Jorge Zentner, John Ostrander, Alejandro Caveda, Lorenzo Mattotti, Javi Riva, Jorge Iván Argiz, Jamie Delano, Ricard Castells, Paco I. Taibo II, Pepe Gálvez, Jesús Cuadrado, Andrés Accorsi, Alfonso Azpiri, Germán Menéndez, Norman Fernández, Iván Roces, José Miguel Pallarés, Felix Vega, Francisco Naranjo, Juanjo Pérez, Isaac del Rivero Jr., Rubén Paniceres, Alejandro M. Viturtia, Jordi Juanmartí, Nino Ortea, Miguel Campoviejo, Javi Riva, Jaime Rodriguez, Angel de la Calle, Javier Olivares, Angel Unzueta,... son algunos de los escritores y artistas que han colaborado en *Dentro de la Viñeta* en estos tres años de existencia.

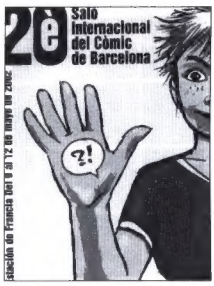
Ahora también puedes seguirlos en Internet

Visita nuestra página Web en:

www. dreamers.com/ddlv

LA REVISTA QUE ROMPE MOLDES AHORA TAMBIÉN EN LA **RED**

Con artículos, entrevistas, datos sobre los que hacen la revista, correo y muchas, muchas, imágenes



cambio de quedar exento de las mismas. Evidentemente el trato fue aceptado y el bueno de **Miguelanxo** lo que hizo fue comprar otro álbum del personaje y *copiar* la firma de **Pratt**. Ahora, como supondréis, un álbum dedicado por **Prado** imitando a **Pratt**, es un auténtico sueño para los coleccionistas. Lástima que su propietario seguramente no lo sepa nunca.

Y como teoría alocada decir que me cuentan que el recinto donde se celebró el Salón del Cómic de Madrid hace dos años, y que como sabréis sufrió un aparatoso incendio, en realidad se autoinmoló para no ser nuevamente utilizado para dicho fin. Yo, sin embargo, creo que es el azar, dirigiendo los salones hacía las estaciones de tren –también en una se realizó el festival de Madrid en su pasada edición–, y es que puestos a esgrimir hipótesis originales y perversas me quedo sólo.

Y lo que también debió ser digno de ver es llegar a **Angel** a altas horas de la madrugada a la habitación de **Jorge**, cuando tuvo que desalojar su cama para que nuestro amigo **Roberto** pudiera *charlar de arte* con una pintora de allí, la mar de simpática.

En fín, que estando tanto tiempo rodeado de tebeos y siendo tan frikis como son, nuestros directores y colaboradores han regresado con las bolsas y las maletas llenas de todo tipo de cómics, libros, muñequitos, postales y materiales varios. Yo, por mi parte, sigo esperando que tengan el detalle de regalarme algo, porque si no ya veremos quien hace la sección los meses venideros.

Los premios fueron entregados la noche del vieernes en una discoteca, pequeña pero suficiente para los que allí estábamos. El acto fue mejor organizado y menos lamentable que el del año anterior. Lo que no está nada mal, tal y como han ido últimamente este tipo de actos de entrega de premios.
Los galardones tan discutibles como casi siempre –dejo ese tema a **Naranjo**–. Mejor obra internacional fue para *Maus* de **Spiegelman**; por segunda vez premian la misma obra. Mejor española para *Cosecha Rosa* de **Agreda**. Mejor guión para **Hernán Migoya**. Mejor autor revelación para **Luis Durán** por *Vanidad*, y premio al mejor fanzine para Amaniaco.
Los del público premiaron a The Authority como mejor tebeo de superhéroes, y a nuestros compinches de Dolmen como mejor revista de información. Hago la lista de manera bastante informal, pero claro en una discoteca y con poca luz no entiendo ni yo las notas que tomé. No será grave, ya que esto no es Francia y nadie va a comprar los cómics por el premio. Creo.

Madrid, 29 de mayo de 2002.

Amigo **Ángel**:

Como te dije, tampoco este año he ido al Saló. Por motivos de trabajo, ya sabes. Pero también porque hay allí un ambiente de aglomeración y de mercadeo que no acaba de gustarme. Tengo amigos en Barcelona, gente a la que querría ver más a menudo. Me gusta la ciudad, me gustan sus librerías, los croissants del Café de la Ópera, pasear por el puerto. Pero el Saló... no sé bien por qué, pero no es algo que me apetezca.

De los premios me enteré por la prensa, como los presidentes de gobierno. Y ya te comenté lo que me habían parecido... Casi todos los años he esperado al último momento para votar, un poco por indecisión y otro poco por pereza. Esta vez lo tenía muy claro desde el día que me llegaron a casa los papeles con la lista de nominables, y voté enseguida. Por qué ninguno de mis elegidos ha sido premiado es para mí un auténtico misterio, porque me parecieron entonces, y me parecen ahora, indiscutibles. Muy superiores, objetivamente, a los que se han llevado el premio... Y lo digo aún a riesgo de parecer un prepotente de cuidado.

Me pediste unas líneas breves en torno al palmarés, una reflexión al respecto. Mi opinión. No utilizaré tu invitación para pregonar a los cuatro vientos quién debía haber ganado qué premio: me conoces y te puedes hacer una idea de los nombres y títulos. Tampoco voy a discutir la valía, que la tienen, de los galardonados: ni este es lugar ni yo soy quién para hacerlo. Sería, además, mezquino. E inútil. Sí te contaré que cuando leí la nota de **Jaume Vidal** en El País tuve una curiosa sensación... Me pareció que el jurado había intentado jugar a la modernidad, sin atreverse a optar por lo que de verdad se puede considerar rompedor. Me pareció que la lista de premios era una suerte de escenificación del quiero y no puedo. O, mejor aún, del puedo pero mejor lo dejo, no sea que digan... Una sensación, en cualquier caso, descorazonadora.

Como siempre, uno acaba por preguntarse qué se premia exactamente. ¿La calidad objetiva, las ventas, el aplauso del público? Quizá sería sensato plantearse otros premios, buscar maneras de reconocer méritos diferentes, ¿no te parece? Todos sabemos que los Oscar no premian en realidad la calidad, sino una serie de compromisos y, ocasionalmente, algún riesgo industrial. De los Goya es mejor no hablar. ¿Los Grammy, los de la MTV, esas cosas latinas que acaba llevándose siempre un Iglesias o alguien aún peor? Compromisos, componendas, campañas de venta, en definitiva. Quizá queremos eso para el Saló, no lo sé... En todo caso, no sería mala cosa especificarlo de antemano y no llevar a nadie a engaño. A lo mejor es una manera de avivar un poco la industria y conseguir algo de publicidad, vete a saber. Buena falta hace.

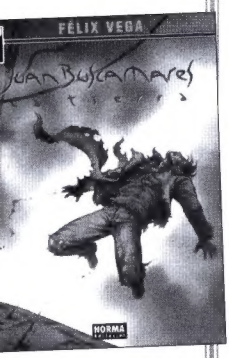
Mientras tanto, me soplan que el señor **Spiegelman** se volvió a su casa con un premio debajo del brazo y un cabreo considerable por la edición, muy lamentable, de su *Maus*. Y seguimos sin poder votar al mejor dibujante del año, lo que nos obliga a dejar de lado trabajos excelentes lastrados por un guión pobre, o bien nos empuja a nominarlos a pesar de esa pobreza. Siempre nos quedará, eso sí, el buen sabor de boca del Gran Premio del Saló. Ya era hora de que se reconocieran los méritos de **Jan**, uno de esos gigantes de obra siempre fresca e inventiva de los que nadie parece acordarse, quizá porque sigue en activo, o porque dedica sus esfuerzos a un campo tan abandonado como la Historieta infantil.

Por lo demás, por aquí sigue todo bien. Despacio, pero en marcha. Confío en poder pasarme unos días por la Semana Negra para saludaros a todos. Hablaremos entonces, si te parece.

Un abrazo

Francisco Naranjo *2002.*

VII JORNADAS DEL COMIC VILLA DE AVILES



Entre los días 10 y 15 del próximo mes de septiembre –ambos inclusive–, se celebraran las séptimas ***Jornadas del cómic Villa de Avilés*** y, una vez más, las actividades volverán a celebrarse en La Casa de Cultura, concluyendo el domingo con la ya célebre firma monstruo. El espíritu de las *Jornadas* volverá a ser el mismo, con la misma política abierta, la misma ilusión y con un nuevo miembro del equipo organizador –nuestro colaborador **Germán Menéndez**–, que es todo un seguro de vida. Pero vayamos por partes, repasando un poco lo que nos encontraremos en estos 6 días en Avilés aunque, como os imaginaréis, aun se está trabajando en distintos aspectos y, con el tiempo que queda, habrá cambios.

Publicaciones

Además de mencionar que se seguirá editando La Guía –revista diaria dirigida por **Alfonso Cobo**–, a la que se le aumentaran las páginas, y que el catálogo de las Jornadas volverá a editarse integrado junto al número 23 de esta revista, hay que destacar que el cartel de este año corre a cargo de **David López** y, como novedad, que cada exposición tendrá su propio folleto gratuito.

Exposiciones: Ya os habíamos mencionado algo referente a esto en nuestro anterior número. De momento las exposiciones de **Felix Vega** y de **José María Beroy** están ya confirmadas, y la tercera finalmente estará centrada en **Ramón F.Bachs**.

Curso de cómic

Nuevamente volverá a haber curso de cómic en Avilés, centrado en esta ocasión en el dibujo paródico y la caricatura. El profesor del mismo será **Enrique V. Vegas**, al que conoceréis de sus divertidas versiones en *Arbillos*, *Cambotero* o *Es-Piderman*, lo más seguro es que el curso cuente con algún profesor más.

Otras actividades

El exitoso videocine, así como las proyecciones de los jueves en pantalla grande seguirán realizándose un año más, del mismo modo que el habitual partido de fútbol del sábado al mediodía. Sesiones de firmas, ruedas de prensa, fiestas nocturnas, los *particulares y divertidos* premios... seguirán realizándose.

Invitados

La lista de invitados aun está concretándose, pero en estos momentos está formada por los americanos **Brian Azzarello** y **Paul Ryan**, el chileno **Felix Vega**, los británicos **Duncan Fegredo**, **Barry Kitson**, y **John Bolton**, el italiano **Vittorio Giardino** y los españoles **David López**, **Ramón F. Bachs**, **Enrique V. Vegas**, y **Pepe González**. Evidentemente habrá unos cuantos invitados más –cuyos nombres suenana tan fuerte que no queremos decirlos ya por si acaso–, además de los autores que se acercan por su cuenta a pasar unos días entre nosotros. Podréis estar enterados al momentode todas las novedades o cambios a través de la página web de las Jornadas que, diseñada por **Germán Menéndez**, estará disponible en el momento en el que estás leyendo estas líne en ***www.dreamers.com/ddlv/jornadas***

¡¡Nos vemos en Avilés!!

La ya anunciada llegada de **Neil Gaiman** a Marvel va cogiendo forma, y ya se sabe que el dibujante que llevará adelante la parte gráfica del proyecto será **Andy Kubert**.

Wolverine Revenge será el título del videojuego de los X-Men que se estrenará paralelamente a la segunda entrega de las aventuras de los personajes en las grandes pantallas. El guión del mismo corre a cargo de **Larry Hama**, que sigue así estando vinculado al personaje que más populadirad le ha dado.

También de los G.I.Joe se está realizando un videojuego, o al menos esa posibilidad baraja una famosa empresa de dicho ámbito, y también será **Hama** el encargado de desarrollar el argumento del mismo. Esto hace que, junto a los textos que acompañan a los juguetes, los guiones de la serie que está editando Image y a los volúmenes recopilatorios que edita Marvel, **Hama** siga vinculado también al universo G.I.Joe. Está claro que nuestro colaborador no para.

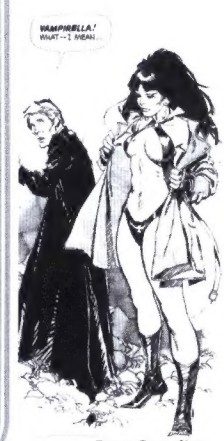
Y, ya inmerso es tan desenfrenada actividad creativa con personajes con los que ya ha trabajado, **Larry Hama**, con dibujos de **Michel Golden**, acaba de terminar la realización de la segunda novela gráfica de Bucky O'Hare, y ya ha empezado a escribir el guión de la tercera para su inminente realización.

Turno ahora para otro guionista, concretamente **Garth Ennis**, que prepara para la línea Vertigo un especial ambientado en la Guerra Civil Española que dibujará **Carlos Ezquerra**.

Aun están a la espera de la aprobación definitiva, pero la cosa está en marcha.

Y mientras tanto **Carlos Ezquerra** está realizando con **Jhon Wagner** la revisión de las aventuras del Strontium Dog para Inglaterra.

Ya con su Orion terminado en el número 25, el bueno de **Walter Simonson** realizará uno de los especiales de **Stan Lee** para DC comics –lo que no es demasiada noticia– y luego realizará un fill-in para la cada vez más potente Cross Gen Comics, más concretamente para su serie The Path y, lo que nos acaba de chivar el propio autor, es que realizará probablemente una serie limitada para la DC, a base de especiales de 48 páginas que no podemos desvelar todavía ya que se espera el sí definitivo de la editorial. Seguiremos informando.



Pepe González

T'AIME ÇA! HEIN SALOPE! T'AIME ÇA!
C'QUE TU REFOULES! C'EST UNE VERITABLE INFECTION!
ET ESSAYE PAS DE M'EMBOBINER, AVEC TES GRANDS AIRS! OUBLIE PAS QUE C'EST MOI QUI T'AI SORTIE DU CA-NIVEAU, MORUE!
COMME ÇA, TU SERAS PROPRE MAINTENANT!
ESPÈCE DE SIRÈNE DES BAS-FONDS!

También en Dude Gold y dentro de la Colección Satélite en la que la editorial presenta números unitarios de autores emergentes, parecerá la obra de **Jürg**, autor belga del que os ofrecemos esta página como muestra de lo que os vais a encontrar. Dicho número incluirá varias historias cortas y llevará el título de *Callejones*. Originalmente iba a salir en el número dos de la serie, pero la coincidencia de este con el pasado Salón del cómic de Barcelona, ha hecho que los editores de Dude decidieran atrasarlo para hacer coincidir obras de autores españoles con el Salón más importante de la *industria* nacional.

SEMANA NEGRA

5 al 14 GIJÓN

ESPECIAL

GIJÓN 5 al 14 de julio

AÑO 2002

COMIC

La Semana Negra comenzó su andadura allá por el año 1988 cuando el entonces alcalde de Gijón –y hoy presidente del Principado de Asturias– **Tini Areces** y el escritor asturmexicano **Paco Ignacio Taibo II** idearon un encuentro de escritores policiacos que fuera algo más que un congreso de conferenciantes al uso. Siempre bajo el lema de que la cultura es fiesta y la fiesta es cultura.

Los distintos avatares por los que ha pasado este festival forman parte de la historia de la cultura popular española. Con cuatro cambios de recinto a lo largo de los años y más de mil invitados, entre los que se encuentran los más importantes creadores de campos tan diferentes como la música, la literatura, el periodismo, el cine, la historieta, la poesía, la política, la plástica, el teatro y cualquier manifestación de la creatividad que no necesite corbata para resultar importante –en la Semana Negra las orquestas sinfónicas actúan en mangas de camisa–

Dentro del ámbito que nos interesa aquí, el cómic, la Semana Negra, tras una titubeante y olvidable primera experiencia, sumó a sus actividades los fenómenos historietísticos, como uno de los elementos importantes en su programación. Partiendo del supuesto de que las exposiciones de cómics han de ser de obra original y de que no han de tener menor entidad que cualquier exposición de otro formato artístico. Y que la presencia de autores debería ser significativa. Igualmente las publicaciones que de, o sobre, la historieta se producirían en el festival gijonés deberían ser motivo de orgullo para sus promotores, y objeto de búsqueda para los amantes españoles e iberoamericanos de este lenguaje.

La edición de la Semana Negra que ahora presentamos, la decimoquinta, volverá a contar con una serie de actividades, publicaciones, invitados y exposiciones que harán desear a cualquier aficionado estar en **Gijón entre los días 5 al 15de julio de este año 2002.**

Desde la tercera edición de la Semana Negra, 1990, en que se decidió hacer en serio el apartado dedicado a la historieta, ha estado al frente de la coordinación **Angel de la Calle**, que ha sido responsable también de las publicaciones. La colaboración de buen número de especialistas y autores españoles y extranjeros se han sumado al esfuerzo de dignificar el territorio que amamos: la Historieta.Y al que la Semana Negra ha dado la importancia que merece.

Ahora pasemos a lo que nos espera este año.

el año que fuimos GRENDEL *y otras* VISIONES PELIGROSAS

Como ya informábamos en el nº 17 de esta revista, la Semana Negra del año pasado, la catorce edición, dejó tras si una importante lista de autores presentes, unos momentos inolvidables para los que tuvieron ocasión de vivir las charlas y debates y un material de primer orden en el apartado de publicaciones que, como todos los aficionados saben, se distribuyen gratuitamente a los asistentes al festival gijonés.

En el primer epígrafe, el de autores que asistieron, brillaron con luz propia nombres como **Sergio Toppi**, **Matt Wagner**, **Jacques Loustal**, **Kent Williams**, **Jorge Zentner**, **Stefano Ricci**, **Darko Macan**, y **Teddy Kristiansen**. Que aportaron clasicismo y vanguardia en perfecta simbiosis.

Dos catálogos acompañaron a las dos exposiciones de obra original que tuvieron lugar.

Una colectiva, dedicada al personaje Grendel, que contó con originales de 15 autores , y otra dedicada al autor francés, y genial colorista, **Jacques Loustal**, que recogía muestras de su trabajo realizado junto al escritor neoyorquino **Jerome Charyn**.

El libro-catálogo *El año que fuimos Grendel*, recogía textos de **Darko Macan**, **Paco I Taibo II**, **Angel de la Calle** y un amplio estudio de **Norman Fernández.** Un *todo lo que quería saber sobre Grendel y nunca le habían contado.* Además se recogía integra la exposición.

Libro este para mantener a mano cuando se sigan editando las historias de Grendel en nuestro país. Cuestión que ahora realiza con brillantez la joven editorial Astiberri.

La obra expuesta de **Loustal** y **Charyn** contó con el apoyo de un bello libro de amplio formato y a todo color, que llevaba textos de **Lorenzo F. Díaz**, **Javier Riva**, **Francisco Naranjo**, **Angel de la Calle** y el propio **Jerome Charyn**. Objeto para guardar a buen recaudo en la biblioteca.

Y el plato fuerte del año, *X Visiones Peligrosa*s, que consistió en diez láminas, realizadas exprofeso por diez ilustradores de prestigio internacional ,y que reunieron por primera vez en España a nombres como **Carlos Nine**, **Teddy Kristiansen**, **Miguelanxo Prado**, **Jon J Muth**. **Kent Williams**, **Sergio Toppi**, **Stefano Ricci**, **Jacques Loustal**, **John Bolton**, y **George Pratt**. Una carpeta de dibujo, con sus lacitos y tal, servía para contener las aparatosas y multicolores láminas. El que muchos de sus autores pudieran autografiarlas in situ, añadido al hecho de que fueran, como el resto de publicaciones, gratuitas fue un valor añadido que el aficionado supo agradecer.

Las charlas con el público fueron, como sus protagonistas, diferentes y enriquecedoras.

Entrañable el homenaje que **PIT II** y **De la Calle** rindieron, mano a mano, a **Sergio Toppi**.

Demasiado corta se nos hizo la mesa que reunió a **Ricci**, **Toppi** y **Williams**.

Simpático se mostró **Loustal** en su exposición junto a **De la Calle**. Donde nos enteramos de la realización de su historieta con el novelista **Paul Auster**, ahora recién publicada en USA.

Y potente estuvo la mesa redonda sobre Grendel, con sus autores, **Wagner, Macan** y **Kristiansen**, a los que se le unieron de conductores **Norman**, **Taibo** y **De la Calle**.

Dos exposiciones –centrada una en la obra de Jacques Loustal, junto al novelista Jerome Charyn, y otra alrededor del personaje Grendel, creación de Matt Wagner, al que han dado vida diversos dibujantes y guionistas – constituyeron uno de los centros de las actividades de 2001. Los otros fueron los autores invitados y las charlas y debates. Sin olvidar el contacto con el público

La firmas de ejemplares y los dibujos a los fans tuvieron lugar todas las tardes, aprovechando las librerías especializadas de la Feria del libro de la Semana Negra. Sospechamos que nadie se fue sin dibujo, ni sin publicación.

STERANKO ARTE NOIR

El genial autor del mejor Nick Fury, de los míticos episodios del Capitán América, el innovador creador de *Red Tide*, el genial adaptador de *Atmósfera Cero*, el portadista de The Shadow, el inspirador gráfico de Indiana Jones, el proyectista del *Drácula* de **F.F. Coppola**, visita por primera vez España, acude a la Semana Negra de Gijón, y le acompañan noventa de sus más representativos originales

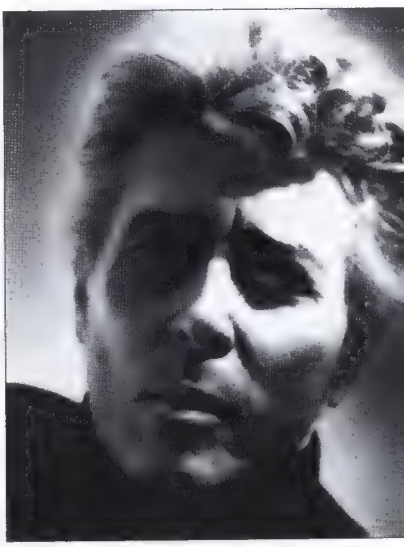
Revolucionó el cómic de superhéroes en 1967, y lo abandonó tres años después. Dejando tras si tres episodios memorables del personaje Capitán América y varios de Nick Fury, donde introdujo conceptos narrativos y estilos pictóricos nunca antes vistos en los cómics.

Su historia corta, de terror lovefcraftiano, *At stroke midnight* sigue siendo un ejemplo de recursos narrativos en viñetas.

Sus portadas, de moderno diseño, causaron un impacto como tardaría años en repetirse.

Desapareció, sumergido en el mundo de la ilustración y la edición, para reaparecer en 1971 convertido en historiador del medio, dando dos entregas, de las seis previstas, de su *The Steranko history of comics.*

Dedicado a su propia editorial, Supergraphics y a su revista Mediascene regresaría al mundo d e la historieta en 1976, para dar otro salto mortal con su sorprendente *Chandler. Red Tide*, Novela gráfica de serie negra, donde las viñetas no llevan bocadillos de dialógo y los medidos textos se situan debajo de las ilustraciones.



Vuelto a escabullirse de los cómics, se dedica a la ilustración y el cine. Regresará, a prncipios de los ochenta, con otra obra maestra. La impresionante *Atmosfera Cero.* Adaptación de la película de **Peter Hyams**.

Pero antes de ser una leyenda en los comics **Steranko** se había labrado una carrera como músico de rock y también como mago y escapista.

David Copperfield, el mago d emoda, le señala como su maestro y los libros sobre naipes y escapismo que **Steranko** dejó escritos siguen siendo biblias de esos campos del ilusionismo.

Fue el grafista que creó la imagen de Indiana Jones, el personaje de **George Lucas** y

Steven Spielberg. En el mundo del cine trabajó junto al director **Ralph Bakshi** –*El señor de los anillos*, *Fritz el gato*, *Cool World*–.

Francis Ford Coppola trabajó con él durante ocho meses en el concepto y los proyectos de su film *Dracula de Bram Stoker*.

Como ilustrador ha trabajado el color de forma sorprendente. Sus portadas para las novelas de The Shadow son prodigiosas y personajes como Sherlock Holmes han sido plasmados con su personal estilo mezcla de clasicismo y modernidad.

Sus portadas para las novelas de **Cornell Worlrich** merecen estar en cualquier antología de cubiertas de libros.

En la Semana Negra 2002 **Steranko** mostrará 90 originales que recorren su obra desde los superhéroes hasta sus portadas para comic books, The Shadow, etc. o dibujos para la película Drácula. Por primera vez en España, tendremos a este autor, uno de los más grandes creadores de comics de todos los tiempos.

Y también al mítico mago. **Steranko**, después de cuarenta ñaos sin actuar en público, realizará uno de sus actos durante el Festival de magia de la Semana Negra. Seráel 7 de julio a la medianoche. La asistencia, como todo aquí, gratuita.

La Semana Negra editará, en colaboración con Vanguard productions, 4000 ejemplares de *STERANKO ARTE NOIR*, libro que también es catálogo de la exposición del mismo nombre, y que ha sido realizado por Angel de la Calle y J. David Spurlock. El libro, a color, será bilingue y 3000 ejemplares irán al mercado norteamericano, 800 se regalarán en la Semana Negra y 200 se pondrán a la venta en España, al precio, simbólico, de 10 euros

STERANKO

STEFANO RICCI

EL COLOR Y EL BLANCO Y NEGRO

Después de su espectacular colaboración en el proyecto *XVISIONES PELIGROSAS* –y del éxito de su debut entre los lectores españoles con su primer libro publicado en nuestro mercado: *Anita*– era el momento de acercar los originales de este genial colorista italiano a los aficionados españoles.

La Semana Negra mostrará, del 5 al 14 de julio, 50 páginas de tres trabajos de **Ricci**. *Anita*, el color, *Toba* y *Una Storia Sahrawi* pondrán el blanco y negro.Para celebrar como se merece la exposición la Semana Negra editará el libro de **De Pierpont** y **Ricci** *Toba* y lo regalará entre los asistentes a la exposición.

La editorial Sinsentido comercializará otra edición del libro a continuación, Con lo que se inicia una colaboración con editoriales que se pretende tenga continuidad.

Portada para la edición española de *Toba*

Imágenes de *Toba en* la edición francesa de Amok.

Reproducimos aquí el prologo de *Toba*, en la edición gratuita de la Semana Negra

Stefano Ricci trabaja y vive en Bolonia, ciudad donde nació en 1966. Sus trabajos en España hasta la fecha se limitaban a la publicación en 2000 de su historieta *Anita*, junto a **Gabriella Giandelli** en los textos, y a la ilustración que realizó el año pasado para el trabajo colectivo *X Visiones Peligrosas*, el proyecto que desarrolló la Semana Negra de Gijón con Pepsi y que recogía las obras de diez de los mejores coloristas e ilustradores del mundo.

Ricci es uno de los puntales de la vanguardia europea del diseño, la ilustración y la historieta. Lleva trabajando profesionalmente desde 1985 en las publicaciones periódicas europeas más prestigiosas –*Frigidaire, Per Lui, Dolce vita, Avvenimenti, Linea d'ombra, il manifesto, Esquire, Panorama, Teléma, Extra, Glamour, HP, Follow me, Libération, Les Inrockuptibles, Internazionale, Alias, Lo Straniero, Télérama, La Repubblica etc.*– donde tristemente destaca la falta de cabeceras de prensa españolas.

En 1994, junto a **Philippe de Pierpont** en los textos, realizó *Toba –Tufo–* su primer libro de historieta. Se publicó en Italia y después en Francia.

Tras la aparición de Anita, originalmente serializado en la revista Glamour, el éxito de crítica le permite ser reconocido como uno de los más innovadores artistas gráficos del momento y no sólo las ediciones de sus trabajos, también las exposiciones en numerosos paises saludan a este personal creador.

La recopilación de sus trabajos, en la ilustración y la pintura, en dos volúmenes imprescindibles, *Depositonero* y *Depositonero 2* –editados por Mano y Freon, en 1999 y 2001 respectivamente– permiten apreciar la rotundidad de sus propuestas gráficas y la capacidad física y acumulativa de su pincel. Continuamente trabajando, y creando nuevos proyectos, realiza en la actualidad una adaptación de los relatos breves del escritor **Valerio Evangelisti**.

Tiene tiempo para editar maravillosos libros de pequeño formato, como su *Sketchbook* o *Dieci disegni per una storia Sahrawi*, o sus intervenciones en la revista Mano.

La Semana Negra tienen el honor de presentar su primera exposición en España, y para celebrarlo como merece, y porque no queremos que después de los diez mágicos días, cuando las piezas de arte hayan regresado con **Ricci**, todo haya acabado, editamos este libro, *Toba*, y lo regalamos a los visitantes a la exposición *Ricci, el color y el blanco y negro* y a los lectores de A Quemarropa.

Así, con los originales de *Toba, Anita* etc.,aun frescos en la retina, podremos volver a recorrer, y leer, este trabajo singular.

Esto puede hacerse gracias a la generosidad de **Stefano Ricci** y al apoyo y patrocinio de la Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular del Ayuntamiento de Gijón, a la organización de la Semana Negra, y al pueblo de Gijón que, como recordamos siempre, es el propietario de este famoso tinglado.

Angel de la Calle

TEX HABLA ESPAÑOL

NON CREDO CHE SIA FALSO ANCHE IL NOME DEL CAVALLO, VI PARE ?
SAGGIA RIFLESSIONE, VECCHIO MIO !
DI'AGLI UOMINI DI PRESTARE ATTENZIONE A TUTTI I COWBOYS CHE PARLANO CON IL LORO CAVALLO !
UHM !... FARO' SORVEGLIARE LE SCUDERIE !
WANTED

Con el editor **Sergio Bonelli** en la avanzada, se reunirán en Gijón algunos de los autores españoles que trabajan en Tex. Junto a ellos la viuda de **Adrián Blasco**, **Josefina**, para rendir homenaje a la saga encabezada por **Jesús**.

Una muestra de sesenta páginas de Tex, de sus autores españoles podrán disfrutarse en el festival gijonés. El regalo de un fastuosos catálogo, de la colección de libros que ha hecho celebre a este evento. Os dejamos con la presentación de la obra.

Sabemos que es una elección arriesgada y no exenta de preguntas críticas, donde la más obvia es ¿Qué pinta el western en la Semana Negra? Pero sólo hacen esta pregunta los que se acercan poco por los parámetros culturales en que nos movemos aquí, en el macrofestival gijonés.

Señores, este es un festival de géneros, de todos los géneros. y como dice el premio Príncipe de Asturias de las letras, el escritor **Carlos Fuentes**, el oeste americano es la mitología, el Olimpo, del siglo XX –¿y cuántos de ustedes han nacido en otro siglo?–.

Los mitos son creaciones de la fantasía y de las ganas de pasarselo bien del personal.

La base histórica suele ser tan escasa como el cumplimiento de un programa electoral ¿y a quién le preocupa?

Si el duelo en OK Corral fue el encuentro titánico que nos ha contado el cine o una pelea entre macarras y tratantes de pollos y ovejas, qué importancia tiene. Si la narración ha estado bien hecha, y a logrado que nos evadamos, de alguna prisión real o imaginaria, bienvenida sea. A los académicos recalcitrantes y profesionales de la Historia, les recuerdo las sinvergonzonerías que nos hacían estudiar en los libros de texto, sobre la historia, pongamos, de nuestros padres perseguidos por el fascismo, sin que ello parezca que les haya enturbiado el pensamiento, quitado las ganas de comer u obligado a ejercitar la cristiana contricción y el propósito de la enmienda.

Y además, la Semana Negra hace una exposición del trabajo de los autores españoles en el personaje italiano Tex, ambientado en el mítico oeste americano, porque le da la gana.

Aclarado esto, he de decir que los lectores españoles hemos tenido una relación ambivalente con el personaje creado por **Bonelli** y **Galep**. Ha estado editandose, y cancelando la publicación, desde que recuerdo.

Lo tenemos perdido de vista, en las estanterías de las librerías españolas, desde hace un montón de tiempo, demasiado.

Me cuentan que hay una editorial dispuesta a arreglar esto en breve, otro motivo para que esta exposición-homenaje tenga, si cabe, más sentido.

El guionista y los dibujantes españoles que han trabajado, y trabajan, en las aventuras del personaje, son, han sido, de la primera línea de nuestros artistas de la historieta. Enumerarlos es hacer historia de la cultura popular española. **Jesús Blasco**, **Victor de la Fuente**, **José Ortiz**, **Jordi Bernet**, **Alfonso Font**, **Antonio Segura**. **Manfred Sommer**.

Da vértigo pronunciar sus nombres seguidos.

Todos ellos son también creadores de otras obras más personales. Son autores de aventuras más comprometidas, que los han llevado a la gloria y a la estima de lectores en todo el mundo.

Si han publicado sus trabajos de autoría en paises sin cuento, y han creado personajes que los identifican más que Tex. Entonces, ¿por qué hacer Tex?.

Supongo que por lo mismo que, a la que pueden, los actores y directores de cine españoles se van a Hollywood –donde, por cierto, tampoco atan los perros con longaniza–.

El mayor editor de cómics populares de Europa, **Sergio Bonelli**, debe tener sus propios trucos para que los autores que le gustan trabajen para él.

Lo que esta exposición demuestra. y lo que, quienes hemos leído y visto el trabajo expuesto, queríamos enseñar. es la gran calidad que los autores españoles consiguieron impregnar a un personaje difícil y longevo, donde los cambios y la innovación no siempre son tan bien recibidos como se merece

Las sesenta y seis piezas de la muestra han sido elegidas de entre más del millar que había para escoger, y no ha sido fácil decidirse.

Pertenecen a la serie regular del personaje, que ya acumula más de 50 años en su haber, y también a la serie de lujo, los llamados Texone, que junto a los MaxiTex completa los formatos donde nuestros autores han trabajado. Esas sesenta y seis páginas son las que este libro-catálogo recoge en su parte tercera. Antes, el libro se abre con una presentación de su editor, el legendario **Sergio Bonelli.** En segundo acercamiento, el texto base de esta publicación, la revisión del personaje, y de las obras de los autores españoles con Tex Willer como protagonista, que corre a cargo de **Norman Fernández**, especialista mayor del tema en España. Remata **Antonio Segura**.

Reunir a estos autores, al editor y los dibujos originales, son las cosas que hacen de la Semana Negra un festival de referencia en medio mundo.

Cuando preguntan por qué una del oeste en la Semana Negra de Gijón, los mandamos al principio de esta presentación.

Angel de la Calle

NEGRA
GIJÓN

A U T O R E S

STERANKO
STEFANO RICCI
ALFONSO FONT, ANTONIO SEGURA, JOSÉ ORTIZ
SERGIO BONELLI
J. DAVID SPURLOCK
ENRIQUE VENTURA

P r o g r a m a

DIA 6, JULIO, 2002
CHARLA CON STERANKO
DIA 7, JULIO, 2002
CONFERENCIA Y ACTO MÁGICO DE STERANKO
DIA 10, JULIO, 2002
CHARLA CON STEFANO RICCI
DIA 13, JULIO, 2001
MESA REDONDA CON SERGIO BONELLI, JOSÉ ORTIZ, ANTONIO SEGURA, ALFONSO FONT, JOSEFINA BLASCO

SE EFECTUARAN VARIOS DEBATES EN COLABORACIÓN CON LAS EMISORAS DE RADIO Y TELEVISIÓN PRESENTES, EN LOS QUE PARTICIPARÁN PEPE GÁLVEZ, ENRIQUE VENTURA, HORACIO ALTUNA,...

ESTE AÑO TRES MARAVILLOSAS EXPOSICIONES DE ORIGINALES

STERANKO ARTE NOIR

CON REGALO DEL LIBRO A COLOR DE ANGEL DE LA CALLE Y J. D. SPURLOCK SOBRE EL LEGENDARIO AUTOR AMERICANO

STEFANO RICCI, EL COLOR Y EL BLANCO Y NEGRO

CON REGALO DE SU LIBRO INÉDITO EN ESPAÑOL TOBA., 56 FASTUOSAS PÁGINAS DEL AUTOR DE *ANITA*

TEX HABLA ESPAÑOL

ORIGINALES DE LOS SEIS AUTORES QUE HAN TRATADO AL PERSONAJE ITALIANO, CON REGALO DEL LIBRO-CATÁLOGO DEL MISMO TÍTULO

Y ADEMÁS TODA LA *SN*: FESTIVAL DE MAGIA, ESCRITORES, VIDEOCINE, CONCIERTOS, TEATRO, MÚSICA EN VIVO, TERRAZAS, ATRACCIONES, MERCADILLO DE ARTESANÍA, ACCIONES SOLIDARIAS, PUESTOS DE VENTA, FERIA DEL LIBRO, FOTOPERIODISMO, FIRMAS ...

DIVERSION Y CULTURA ASEGURADAS

La retórica del enemigo

Paco Ignacio Taibo II

Paseo como náufrago por el Salón del Cómic de Barcelona descubriendo lo poco que coincido con organizadores y jurados; fastidiado porque escondan las charlas y las mesas redondas y privilegien el comercio, molesto porque cobren entrada, enfadado por la calidad de las exposiciones y soprendido por la cantidad de fans y frikis que nos hemos dado cita por ahí.

Mis guías nativos me dicen quiénes están en las listas de posibles premiados y descubro con sorpresa que han dejado fuera algunos de los cómics que más me han gustado el año pasado, *Top Ten* de **Moore**,*Goradze* de **Joe Sacco**, el *No pasarán* de **Giardino,** la *Gemma Bovery* de **Posy Simmonds** el *Transmetropolitan* de **Warren Ellis** o el regreso de **Beá** con *En un lugar de la mente.*

Me enfrento a dos posibilidades, o alguien está metiendo mano negra, o mis gustos son descoincidentes con los gustos de los que mandan. Hay una tercera y extraña posibilidad, los que mandan no tiene gustos y entre otras cosas no leen cómics.

¿Cómo se les puede haber ido el cómic más imaginativo de los últimos años? **Alan Moore** en *Top Ten* construye una visión desangelada y brillante del mundo de los superhéroes, lo suyo es una de los más brillantes cementerios de elefantes que he leído en mi vida.

Con lo que **Moore** usa como material de ambientación y con sus personajes secundarios, cualquier otro autor tendría elementos para trabajar una vida completa. El derroche de talento en atmósferas, la solidez de los personajes eje –y son un montón, con lo cual necesita tiempo y espacio para establecerlos–, la gracia bordeando el surrealismo de sus anécdotas centrales, el cruce de historias –literatura pura–, el gancho del enigma policiaco, el trazo de conflictos secundarios entre los personajes, las permanentes metáforas sobre el racismo escondidas en cada esquina de su obra, su gran fiesta de la diversidad, la hacen una de las obras maestras del cómic.

Tengo que decir que además me divertí como enano, gocé, me admiré del valor del final de la historia, me encariñé con estos superhéroes en mundo de superhéroes y por tanto condenados a su condición de humildes trabajadores, me gustó la sobrepoblación de elementos secundarios en cada viñeta, que producen un trabajo de ambiente maravilloso, en suma, lo agradecí como lector.

Otro tanto y por diferentes razones me pasó con los otros cómics que menciono.

Tampoco importa demasiado esto de la descoincidencia de gustos entre el sistema, el aparato, la nomenclatura comiquera y yo, estoy acostumbrado a pensar en dirección opuesta al poder, pero elevo al mundo del rumor, de los fans y los frikis mis gustos y mis amores. En ese mundo podemos encontrarnos y hacer justicia.

SERGIO BONELLI

LA AVENTURA CLÁSICA EN EL SIGLO DEL OCIO

por FERNANDO DE ANZOLA

En un mundo donde la palabra historieta raramente es sinónimo de comercialidad, sobrevive una editorial que ha aplicado un modelo único que le ha permitido subsistir a lo largo de los años con gran éxito de crítica y público. Se trata de la casa Bonelli, situada en la ciudad italiana de Milán. En el presente artículo trazaremos una visión general de las series que edita esta empresa e intentaremos desentrañar las claves que le han permitido seguir triunfando hasta hoy.

Sergio Bonelli Editore es una próspera editorial cuyos tebeos populares tienen un reconocible sello distintivo. Gracias a la política emprendida en la década de los sesenta, sus fumetti copan los estantes de librerías y quioscos italianos codeándose con las publicaciones manga.

BREVE RECORRIDO HISTÓRICO

El origen de la compañía data de los años cuarenta, cuando el guionista **Gian Luigi Bonelli** y su esposa **Tea** toman las riendas de Edizioni Audace. Las colecciones de esta casa poco a poco fueron ganando el favor del público con personajes como Furio, un héroe similar a Dick Fulmine –más conocido en España como Juan Centella– o Ipnos, un remedo de Mandrake, hasta lograr el despegue definitivo a finales de los 50 de la mano de Tex, el ranger creado diez años atrás por el propio **Bonelli** y **Galep**. Precisamente entre 1957 y 1958, **Tea**, que se había divorciado de **Gian Luigi** tras la Segunda Guerra Mundial y había continuado como directora de la empresa, cede el control al hijo de ambos, **Sergio**. A partir de entonces la editorial tuvo varios nombres, como EdizioniAraldo, Daim Press o Altamira, hasta llegar a su denominación definitiva, Sergio Bonelli Editore. **Sergio** aplicó sus propias ideas acerca de la edición y consiguió convertir Tex en el gran éxito que sigue siendo hoy día.

A su vez, compaginó las responsabilidades rectoras con el oficio de guionista –bajo el seudónimo de **Guido Nolitta**– en series como Un ragazzo nel Far West, Zagor o Mister No. La empresa fue creciendo gracias a una estudiada política de limitación de nuevos lanzamientos, un acertado criterio de reediciones, un prudente fomento del merchandising y a la venta de licencias internacionales.

Actualmente los principales personajes de Bonelli están presentes en países como Brasil, Turquía, Finlandia, Croacia o incluso Francia.

LAS SERIES BONELLI EN LA ACTUALIDAD

Al igual que en otros países, incluyendo el nuestro, la producción de cuadernillos populares en los años de posguerra era abundante y un tanto caótica. La editorial de la familia **Bonelli** entraba en esta clasificación con su multitud de series consagradas sobre todo al western.

No es hasta el momento en que **Sergio Bonelli** toma las riendas cuando podemos hablar del paradigma editorial que continúa vigente. Es muy posible que, de no haber cambiado de rumbo, la editorial de los **Bonelli** no hubiera resistido, primero, el duro embate de la televisión y el auge de los videojuegos, después.

Muchos experimentos interesantes han fracasado en los últimos años. Es el caso de Zona X, una cabecera que recogía varias miniseries –Magic Patrol, Robinson Hart...– o de una de las series más emblemáticas y de mayor calidad: Ken Parker. Sin embargo, nuevos personajes han pasado la barrera de los dos primeros años de vida y han engrosado la lista de publicaciones mensuales de la casa.

De hecho, más de la mitad de la producción actual son series creadas en los últimos diez años. Ésta es la lista de fumetti que Sergio Bonelli Editore publica actualmente ordenada en función de su aparición cronológica en el mercado:

TEX –1948–

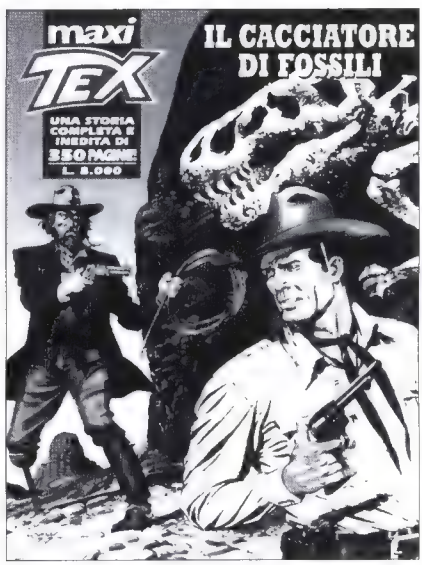
Tex no sólo es el mejor Ranger de Texas del salvaje Oeste, sino también el embajador más exitoso de la factoría **Bonelli**. Recto, duro, hábil con la pistola y el rifle, justiciero y ajusticiador incansable, Tex ha sido el rey del fumetto italiano desde hace décadas.

Sus creadores, **G.L. Bonelli** y **Galep** –**Aurelio Galleppini**–, fueron también la pareja artística más estable al frente de la colección durante tres décadas. Desde 1983, **Claudio Nizzi**, creador de Nick Raider, se convirtió en el principal guionista vinculado al personaje. Asimismo **Giovanni Ticci** y **Guglielmo Letteri** han sido dos dibujantes que han dejado huella en la historia de este héroe del western. En los últimos años cabe destacar las incorporaciones de **Mauro Boselli** como guionista y **José Ortiz**, en el apartado gráfico.

Tex Willer es también conocido como Águila de la Noche, nombre con el que le bautizaron los indios. Tex no sólo es un ranger, sino que ostenta también el liderazgo de los Navajos. Su labor incluye perseguir forajidos y defender los derechos de los indígenas cuando es necesario. En sus aventuras suelen acompañarle Kit Carson, su hijo Kit Willer y Tiger Jack, un navajo que, en cierto modo, ejerce la labor de tutor de Kit. Aunque los peligros a los que se enfrenta este singular grupo suelen ser de corte realista, la magia y la fantasía son ingredientes habituales.

Tex nació en el formato de tiras –un tamaño aproximado de 21x11 cms–, diferente al actual y muy popular en aquellos años. La serie mensual, que se inició en 1958 llega este mes a su número 500, todo un récord en la industria editorial italiana. Cada año se publica como mínimo un álbum especial y un almanaque que incluye artículos y dossiers relacionados con el Far West. En 1991 apareció una nueva colección titulada Maxi Tex con más de trescientas páginas de aventuras.

No fue hasta 1997 cuando salió el número dos realizado por los autores españoles **Antonio Segura** y **José Ortiz**. En octubre de 2001 se publicó el quinto y último volumen de esta serie hasta la fecha ; sus autores, **Mauro Boselli** y nuestro **Alfonso Font**.



ZAGOR –1961–

Zagor es otro de los personajes históricos de la casa. Su verdadero nombre es Za-Gor-Te-Nay, que significa El Espíritu del Hacha, según la inventiva de **Guido Nolitta**, seudónimo de **Sergio Bonelli** en sus tiempos mozos.

Zagor protege el bosque imaginario de Darkwood, situado al este de los Estados Unidos. Su compañero de hazañas, el gordinflón mejicano *Chico*, introduce el contrapunto humorístico a través de sus salidas glotonas y su cobardía, que se torna en valor cuando la situación es desesperada –la popularidad de este secundario es tal que tiene una colección anual dedicada a narrar sus patochadas–. Zagor no tiene habilidades especiales más allá de sus extraordinarias condiciones físicas y la pericia con el tomahawk. Su grito de guerra suena –o se lee– así:

¡AAHHYAAK!.

El terror, la ciencia ficción y el western se dan cita en esta serie con sorprendente naturalidad. Zagor puede erigirse en defensor de los derechos de los indios seminolas en un episodio para enfrentarse con el siniestro vampiro Bela Rakosi en el siguiente.

Bonelli trazó con mucha habilidad el mundo en el que debía desenvolverse el personaje ayudado por los lápices de **Gallieno Ferri**, creador gráfico del personaje, y **Franco Donatelli**. **Nolitta** / **Bonelli** abandonó el personaje en 1980. Tras varios sucesores, es **Mauro Boselli** el principal narrador en la actualidad.

Zagor, al igual que Tex, surgió en el pequeño formato *tira*, que se mantuvo hasta 1970. Estas historias se empezaron a reeditar en 1965 en la colección Zenith Gigante, que, al alcanzar el volumen 52, se convirtió en el marco en el que Zagor desarrollaría nuevas aventuras inéditas. Aún continúa vigente la doble numeración. Este mes se publica el Zagor número 443 –Zenith 494–.

Por lo demás, la fórmula de publicación es similar a la de Tex, con varios especiales, almanaques y una serie con más páginas de lo habitual, Maxi Zagor.

Ya que lo ocasión lo aconseja, hagamos un pequeño inciso para hablar de los almanaques en Bonelli. Suelen ser cabeceras dedicadas a una temática concreta que, con periodicidad anual, recogen historias especiales de los personajes más consagrados de la editorial. Por ejemplo, existe el Almanacco del West, que hasta ahora sólo ha incluido andanzas de Tex, o el Almanacco del Giallo, con aventuras de Nick Raider.

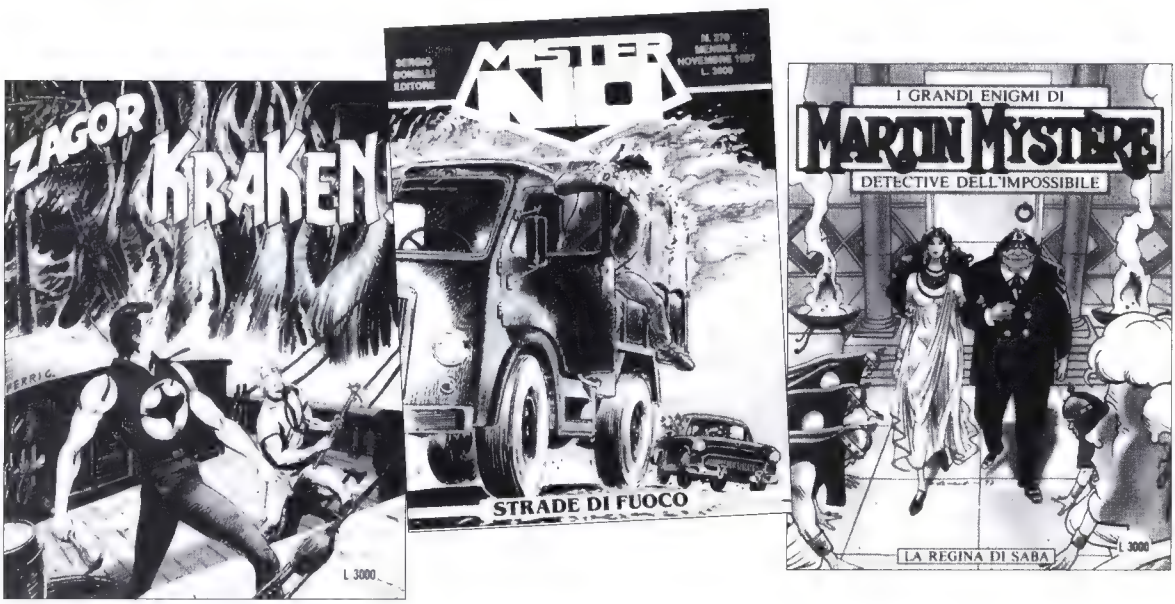
Bonelli alterna los Almanacchi dell'Avventura entre Zagor y Mister No; de esta forma, el campeón de Darkwood ha protagonizado los de los años 97, 99, 2001 y 2002, mientras que Mister No, los del 94, 95, 96, 98 y 2000.

MISTER NO –1975–

Es otra de las creaciones de **Sergio Bonelli**, alias **Guido Nolitta**, aunque nada tiene que ver con Zagor. El piloto Jerry Drake es un antihéroe que luchó en la Segunda Guerra Mundial en el bando americano. En esta época recibe el sobrenombre de Mister No por su carácter rebelde: siempre responde no a todo aquello que es contrario a sus principios e ideales. Tras la contienda se establece en la localidad de Manaos, situada en pleno corazón del Amazonas, ganándose el pan como guía turístico con la ayuda de una pequeña avioneta. Sus aventuras transcurren en los años 50 cuando las selvas amazónicas en las que se desarrolla la acción aún eran un territorio virgen lleno de misterio. Aunque Drake es amante de la tranquilidad, frecuentemente se ve envuelto en peligrosas tramas. El desencadenante de los problemas suele estar relacionado con los clientes que le contratan: científicos, misioneros, turistas que buscan un poco de emoción en sus monótonas vidas...

Al contrario que otros personajes de Bonelli, Mister No carece de secundarios fijos y comparsa humorística. Eso sí, tiene amigos en todas partes dispuestos a echarle un cable *por los viejos tiempos*. Otra particularidad que distancia a este antihéroe de otros compañeros de editorial es su excesiva afición al whisky y el bourbon, así como su condición de mujeriego irremediable.

Las historias de Mister No están fuertemente ligadas a la realidad. De hecho se encuentra con personajes que existieron, como **Edgar Hoover**, el controvertido director del FBI, o **Jack Kerouak**, el escritor más emblemático de la Generación Beat.



Guido Nolitta de nuevo contó con la ayuda de **Gallieno Ferri** para la creación gráfica del personaje, aunque éste apenas estuvo involucrado en la serie más allá de un par de episodios. **Roberto Diso** es uno de los dibujantes que ha trabajado con mayor frecuencia relacionado con la serie ilustrando las portadas y varios números completos.

Tras la marcha de **Nolitta** ha sido **Luigi Mignacco** el principal guionista. Este autor es asiduo de la casa Bonelli: ha realizado episodios para Dylan Dog, Martin Mystère o Nick Raider.

El buen hacer de **Mignacco** ha dado pie a la interesante etapa en que Mister No tuvo que abandonar

temporalmente Manaos e instalarse de nuevo en New York para huir de las garras de una organización mafiosa.

La popularidad del personaje le ha permitido llegar con buena salud al número 325 de su colección mensual y al 16 de la serie anual Mister No Speciale. Además, como ya se ha indicado, comparte con Zagor el protagonismo de los Almanacchi dell'Avventura..

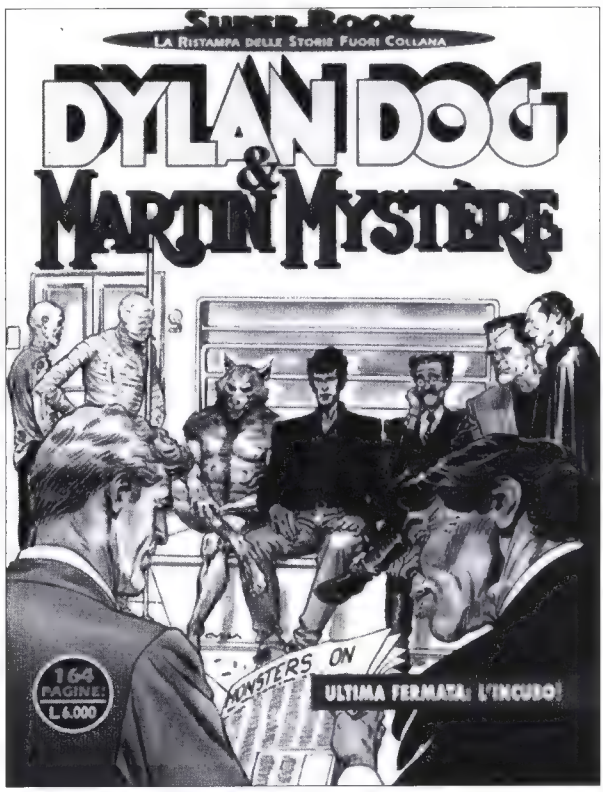
MARTIN MYSTÈRE –1982–

Alfredo Castelli es uno de los mejores guionistas de la factoría Bonelli. Su opera magna es Martin Mystère, un personaje que le permite dar rienda suelta a sus inquietudes acerca de temas relacionados con esoterismo, fenómenos paranormales y, en general, con los grandes enigmas de la humanidad. Las historias que nutren las peripecias de este erudito arqueólogo son fruto de una prolija documentación acerca de leyendas y hechos reales. En la contraportada de cada número se incluyen referencias que proporcionan al lector información complementaria emparentada con el objeto de las investigaciones de Mystère.

Martin es un erudito con múltiples carreras y especialidades universitarias en su currículum: antropología, arquitectura, cibernética, historia del arte... Siente curiosidad por todos aquellos misterios que trascienden las creencias establecidas. Esta atracción le obliga frecuentemente a recorrer el mundo con su compañero Java, un Neanderthal hallado en el Himalaya años atrás. Ambos se enfrentan a enemigos recurrentes, como Sergej Orloff, el reverso oscuro de Mystère, o los Hombre de Negro, una hermandad antiquísima cuya misión es evitar que el orden establecido se vea amenazado por nuevos descubrimientos.

El dibujante **Giancarlo Alessandrini** se ocupó de crear la imagen de Martin Mystère y ha realizado algunos de los episodios más memorables del personaje, además de las portadas de la serie.

Bonelli ha cedido en determinadas ocasiones la licencia de Martin Mystère a otras editoriales para la creación de relatos cortos, tiras de prensa, libros, historietas de una página o incluso la publicación de episodios antiguos –sin ir más lejos Hazard Edizioni comenzó a publicar en noviembre de 2000 Martin Mystère L'Integrale, una lujosa reedición cronológica en tomos de las aventuras del investigador de lo



imposible–. Todo este material ajeno Bonelli lo reedita más tarde bajo su sello en la colección semestral Martin Mystère Extra.

Al margen de la colección mensual, que alcanza el 243, el *detective dell'impossibile* aparece en otras cabeceras de Sergio Bonelli Editore: el Almanacco del Mistero, Martin Mystère Gigante, Martin Mystère Speciale y Storia de Altrove, un spin-off dedicado a la agencia gubernamental especializada en estudiar fenómenos paranormales con fines civiles y militares.

DYLAN DOG –1986–

Puede que Tex sea el más carismático de los héroes Bonelli, pero nadie puede negar que Dylan Dog ha llegado a rivalizar con el ranger en popularidad. Cantidad de revistas se han hecho eco de las terroríficas aventuras de Dylan y hasta un intelectual como **Umberto Eco** se confiesa lector habitual de las mismas.

Dylan es un investigador de temas sobrenaturales que vive en la calle londinense de Craven Road, número 7. En Italia esta dirección es tanto o más famosa que el 221B de Baker Street, sede de Sherlock Holmes. A Dylan Dog le suelen contratar para resolver los casos más extraños y terroríficos: zombis, espectros, licántropos o seres del espacio exterior son sus antagonistas de pesadilla. Su asistente Groucho, un trasunto del más caústico de los Hermanos Marx, colabora en sus siniestras investigaciones aportando la nota cómica.

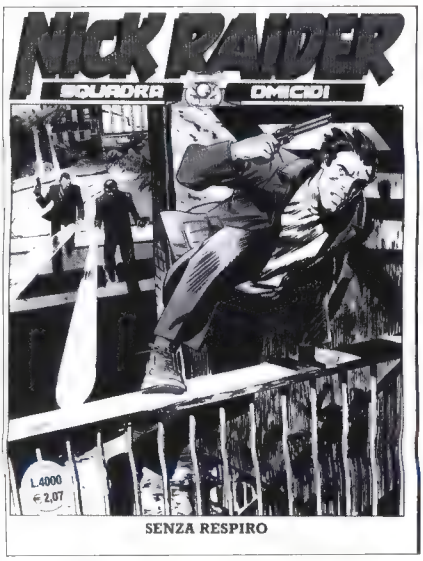
Dylan Dog es una criatura del guionista **Tiziano Sclavi** –con la aportación de **Claudio Villa**, creador visual también de Nick Raider–, que ya llevaba tiempo involucrado en otras series Bonelli.

Al igual que **Chris Carter** en la serie de televisión Expediente X, **Sclavi** recicla temas recurrentes del fantástico y les aplica un nuevo enfoque en episodios generalmente unitarios.

Los cómics de Dylan Dog que se puede encontrar en un quiosco italiano son muy variados: por un lado tenemos la colección mensual, con 190 volúmenes; por otro, las series paralelas de periodicidad anual –Maxi Dylan Dog, Dylan Dog Speciale, Dylan Dog Gigante, Almanacco della Paura–. Además, la colección trimestral Dylan Dog Super Book engloba material publicado por editoriales ajenas a Bonelli bajo licencia.

Añadamos a este cóctel las reediciones de números antiguos y obtendremos la fórmula de por qué Dylan Dog ha llegado a vender más

de un millón de ejemplares al mes. Es norma en Sergio Bonelli Editore que las series más exitosas obtengan como premio la publicación simultánea de episodios pasados en orden cronológico. Se trata de una jugada maestra, ya que los costes son muy inferiores a los de la creación de aventuras originales y las ventas, por el contrario, asombrosamente abultadas.



SENZA RESPIRO

NICK RAIDER –1988–

Cludio Nizzi, tras un tiempo encargándose de las historias de Tex, creó una variante del famoso personaje aplicada al género policíaco. Se trata de Nick Raider, un detective de la Brigada de Homicidios de la policía de Nueva York. Como miembro del cuerpo, Nick tiene que someterse a las reglas y actuar en consonancia a lo establecido por la Ley. Es un hombre consagrado a su oficio y su vida se estructura en torno a la comisaría.

Las historias de Nick suelen ser autoconclusivas y se basan en la resolución de un crimen de los muchos que se producen en Manhattan. Su compañero, Marvin Brown, inspirado en **Eddie Murphy**, aporta el toque divertido a la sórdida oleada de miseria humana que todos los días les toca ver en la calle.

El escenario y los personajes están inspirados en las novelas del Distrito 87, de **Ed McBain**. Como en aquéllas, los casos que se presentan se resuelven con procedimientos que la policía usa en la realidad.

Aparte de **Claudio Nizzi**, Nick Raider es una de las series en las que más se percibe el baile de autores. A pesar de ello, destacan con luz propia los guionistas **Alfredo Nogara** y **Gino D'Antonio**, hábiles en enriquecer la galería de secundarios que rodea a Nick.

La colección mensual Nick Raider llega este mes al número 169. Nick aparece también en el almanaque anual dedicado al género policíaco.

NATHAN NEVER –1991–

Tras varios años planteándose la posibilidad de sacar al mercado una serie de ciencia ficción, **Bonelli** aprobó el proyecto de los guionistas **Michele Medda**, **Antonio Serra** y **Bepi Vigna** titulado primeramente Nathan Nemo. Cuando el definitivo Nathan Never salió a los quioscos se convirtió en un éxito inmediato; hoy en día es la tercera serie mejor vendida tras Tex y Dylan Dog.

El escenario en el que acontecen los conflictos de Nathan Never no es muy diferente del descrito en los relatos de **William Gibson** o en películas como *Blade Runner*. Doscientos años después de nuestra época, el mundo no es lo que era.

En el año 2024 un experimento para encontrar una nueva fuente de energía alternativa se salda con una terrible catástrofe que altera las condiciones medioambientales terrestres. Para recuperarse del golpe psicológico, la humanidad retrasa el calendario hasta 1946, año que supuso un nuevo comienzo tras la barbarie de la Segunda Guerra Mundial. Los continentes están gobernados por grandes multinacionales y dictadores y los medios de comunicación son instrumento de poder –bueno, igual que ahora–.

En este clima existe una serie de agencias privadas que velan por la seguridad de las grandes metrópolis. Nathan Never es un ex policía que forma parte de la Agencia Alfa. En el pasado su familia fue destruida por un criminal: asesinó a su mujer y secuestró a su hija. Ésta quedó autista tras su liberación. Nathan procura superar su sentimiento de culpabilidad y encauzar su vida a través de su labor como agente.

Se sabe que en un futuro próximo se convertirá en Nemo, un caudillo que guiará a los seres humanos en una guerra contra los Tecnodroides, unas abominaciones híbridas de hombre y máquina.

Nathan Never tuvo como colaborador a **Claudio Castellini**, que creó la imagen gráfica del personaje, dibujó alguno de los primeros episodios e ilustró las primeras 59 portadas de la serie mensual, que ya llega al volumen 133. Más tarde daría el salto a Marvel USA, a través de la que ha obtenido fama mundial.

Las colecciones paralelas no difieren en nombre ni características respecto a las de Dylan Dog o Tex. También hay un Nathan Never Gigante, un Nathan Never Speciale o un almanaque, e este caso el Almanacco della Fantascienza.

LEGS WEAVER –1995–

Es el principal spin-off de Nathan Never. Legs Weaver es una de las integrantes de la Agencia Alfa, amiga y colaboradora de Nathan. **Bonelli** quería acercarse al público femenino y qué mejor forma de hacerlo que a través de un personaje que ya gozaba de cierta popularidad.

El editor fue muy cauto, pues, antes de otorgarle serie propia, incluyó algunas historias sueltas como complemento de algunos especiales de Nathan Never. La cadencia inicial fue bimestral, hasta que, por fin, en 1996 pasó a ser otro más de los títulos mensuales de la casa Bonelli.

Legs es una mujer agresiva e irónica. Su pasión es coleccionar armas de todas clases y, cuando las necesita, las usa para atrapar criminales.

El escenario de sus pesquisas es lógicamente el mismo que el de Nathan. Muchos secundarios se repiten, como el genio de la informática y la electrónica, Sigmund Baginov, y el director de la Agencia Alfa, Edward Reiser. Otros forman parte del propio círculo de amistades de Legs, como May Frayn, su atractiva compañera de piso.

No obstante, el tono de las historias es diferente de las de Nathan Never. Frente al pesimismo que destilan las páginas de la serie madre, Legs Weaver frecuentemente desemboca en la comedia más alocada.

Prueba de ello es Harvey, un pequeño dragón inteligente que, además de hacer estragos entre las hembras de su especie, tiene como afición espiar a Legs y May mientras se duchan. El ingrediente erótico se ve reforzado por Rick un vecino voayeaur, que se muere por una cita con cualquiera de las dos chicas de la Agencia Alfa.

Los creadores literarios de Legs son también **Antonio Serra**, **Michele Medda** y **Beppi Vigna**, aunque este último ha sido el que menos ha estado involucrado en el devenir de la serie. El otro guionista importante de Legs Weaver es **Stefano Piani**, que ha plasmado su visión de la aguerri-

da agente tanto en varios números de la colección mensual como en los anuales que aparecen bajo el epígrafe Speciale Legs Weaver. Muchos han sido los dibujantes que han trabajado para la serie principal. Algunos de ellos son **Patrizia Mandanici**, **Fabio Jacomelli** o **Luca Enoch**, creador de Gea.

Legs Weaver, que ya alcanza los 79 números, combina acción, comedia, erotismo y ciencia ficción con gran destreza, por lo que constituye una de las series más divertidas y frescas de la editorial de Bonelli.

Como último detalle, conviene señalar que otro spin-off, Agenza Alfa, relata cada seis meses las aventuras de los principales colaboradores de Nathan y Legs.

MAGICO VENTO –1997–

Es una de las más exitosas novedades de la factoría Bonelli. En cierto modo, ocupa el hueco que dejó Ken Parker al desaparecer. Su creador, **Gianfranco Manfredi**, había destacado en Dylan Dog y Nick Raider, por lo que resultaba una elección lógica a la hora de introducir un nuevo personaje.

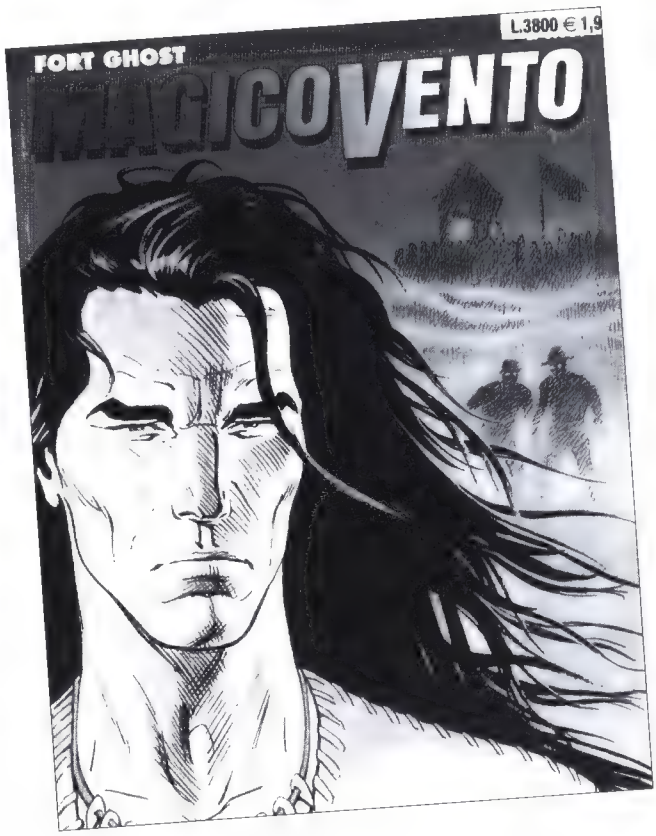
El nombre real de Magico Vento es Ned Ellis. Era un soldado de La Unión hasta que una explosión que casi acaba con su vida provoca la pérdida de su memoria. A su vez, adquiere poderes premonitorios que le permiten convertirse en chamán de la tribu Sioux que le adopta.

El periodista Willy Richards, apodado *Poe* por su extraordinario parecido con el escritor, acompaña a Magico Vento a todas partes y trata de ayudarle a recordar el pasado.

Las historias de Magico Vento se ambientan en la realidad de unos años en que el ejército de los Estados Unidos, tras haber vencido la Guerra de Secesión, se enfrenta con los indios por el dominio del territorio.

La serie transcurre en Dakota y destaca por su esfuerzo documental. **Manfredi** estudia la mitología india y la introduce en la serie a través de espíritus y demonios que traen el terror a sus páginas. Mientras que el elemento fantástico deriva hacia un tono más aventurero en Zagor, Magico Vento contiene auténticas muestras de horror psicológico.

Los principales dibujantes que han ayudado a **Manfredi** a obtener la atmósfera necesaria para que la historia funcione son **Bruno Ramella** –diseñador del personaje– y **Giuseppe Barbati**. El equipo de dibujantes que trabaja regularmente en la serie es muy amplio: **Ivo Milazzo**, **Goran Parlov** o **José Ortiz**, que fue el encargado de lanzar la colección con cinco episodios ilustrados hasta la fecha, son algunos de los profesionales que forman parte del mismo.



De momento sólo hay una colección, mensual, dedicada al personaje –último número, el 61–, aunque no se descarta que en un futuro próximo comiencen a aparecer especiales que exploten el éxito de este cruce entre Bailando con Lobos y Dylan Dog.

NAPOLEONE –1997–

Dos meses después de la aparición de Magico Vento, irrumpe en el panorama de la historieta italiana una nueva serie **Bonelli**. Las cosas están cambiando en la editorial y se ha tomado la decisión de regenerar la galería de personajes introduciendo nuevas creaciones.

Napoleone es una criatura de **Carlo Ambrosini**, autor que ya había trabajado anteriormente en varios episodios de Ken Parker.

Napoleone Di Carlo era oficial de seguridad en la embajada italiana de Addis Abeba –África–. Motivos personales le condujeron a abandonar la profesión para establecerse en Suiza regentando el modesto Hotel Astrid. Su formación como policía le convierte en un colaborador ideal para el Inspector Dumas, que recurre a él con los casos más insólitos. Napoleone siente pasión por los misterios y no duda en ofrecer su ayuda cuando la curiosidad le conduce a ello.

Sus investigaciones se ven facilitadas por una singular habilidad: es capaz de establecer contacto a través de sus sueños con cualquier personaje producto de la imaginación humana. Gracias a este talento, Napoleone encontrará respuestas a hechos reales aparentemente insolubles.

El argumento de partida recuerda a la película *The Frightneners* –penosamente bautizada en España como *Agárrame esos fantasmas*– de **Peter Jackson**. Al igual que el personaje de **Michael J. Fox**, Napoleone se acompaña de tres espíritus que sólo él puede ver y que representan diferentes características de su propia personalidad: por un lado, está Lucrezia, una ninfa que personifica su sensibilidad femenina; por otro, Caliendo, un mayordomo que hace de la prepotencia su seña de identidad y, finalmente, Scintillone, un rebelde quejica y grosero.

La colección se enmarca en el género negro, a pesar de que, como se ha visto, tiene elementos fantásticos. Podríamos definir Napoleone

Brendon, nº 8. **Chiaverotti** y **Esteban Maroto**. SBE, 1999

como una suerte de thriller onírico.

La serie fue presentada como miniserie de ocho volúmenes bimestrales. Sin embargo, la aceptación del personaje trajo como consecuencia el convertirse en una serie abierta. Aún conserva su primitiva cadencia –de ahí que sólo hayan aparecido 29 números–.

Carlo Ambrosini continúa siendo el principal responsable de Napoleone ayudado por una plantilla de dibujantes formada por él mismo y profesionales como **Pasquale Del Vecchio** o **Paolo Bacilieri**.

BRENDON –1998–

Otra serie de ciencia ficción se une a las protagonizadas por los chicos de la Agencia Alfa. Se trata de Brendon.

A diferencia de Nathan Never, en el mundo de Brendon sobresalen temibles presencias sobrenaturales. La ambientación es apocalíptica: Un asteroide se estrelló contra la Tierra y provocó el advenimiento de *La Gran Era Oscura*. Brendon D'Arkness es un soldado de fortuna defensor de unos ideales que contrastan con la podredumbre de un mundo destruido. Sus enemigos jurados son la secta de la Luna Negra, unos fanáticos destinados a dominar el poder de lo sobrenatural. Brendon es un héroe solitario que tiene como únicos amigos a Christopher, su mayordomo robótico, y a Falstaff, su fiel corcel negro.

Claudio Chiaverotti, que había guionizado capítulos de Dylan Dog, Zona X o Martin Mystère, creó la colección con el apoyo gráfico de **Corrado Roi**, que también realiza las cubiertas. Hasta ahora **Chiaverotti** ha sido el único guionista de Brendon. Además de Roi, sobresalientes dibujantes como **Esteban Maroto** o **Massimo Rotundo** han plasmado un planeta devastado que recuerda vagamente nuestro presente.

Brendon cumple su tercer año de vida con veinticinco números publicados y una cadencia de aparición bimestral.

JULIA –1998–

Animado por el éxito de Legs Weaver, **Bonelli** se decidió a apostar por un nuevo protagonista femenino. **Giancarlo Berardi** que acababa de quedar huérfano de su serie Ken Parker, comenzó a narrar las aventuras de la criminólogo Julia Kendall.

La auténtica pasión de esta mujer es indagar en los impulsos psicológicos que motivan al ser humano a cometer atrocidades. Este interés lo canaliza a través de su actividad docente en la Universidad de Hollyhock y sus trabajos *de campo*: con frecuencia colabora con la policía aportando conocimientos e inteligencia para resolver crímenes. **Berardi** enriquece la trama aportando sus conocimientos en aspectos relacionados con la criminología y los procedimientos policiales ordinarios.

Las narraciones de Julia recuerdan el estilo de las novelas y películas de serie negra. Su diario personal revela sus pensamientos más íntimos a la vez que sirven de acicate a la acción. El suspense es el ingrediente principal que encierran las 126 páginas de cada volumen de Julia –45 publicados–.

En Julia, **Berardi** crea una mujer verosímil. Su físico no se corresponde con el canon de belleza actual y su inteligencia no es el típico cliché políticamente correcto de nuestros días. El guionista se deja llevar por la nostalgia y devuelve la vida a su admirada Audrey Hepburn en la figura de Julia. Desde el gran piano que teclea con frecuencia hasta su glamourosa vivienda de dos pisos, todo en el personaje es un ejercicio de romanticismo combinado con tramas criminales.

Como siempre, **Berardi** se rodea de grandes dibujantes. Julia no es una excepción, aunque no interviene en ella su antigua media naranja artística, **Ivo Milazzo**. Así podemos encontrarnos con **Maurizio Mantero**, que también ha intervenido en los guiones, *Laura Zuccheri* o **Sergio Toppi**, el maestro de la historieta y veterano ilustrador de fama mundial.

JONATHAN STEELE –1999–

Federico Memola, tras curtirse como guionista y editor en la extinta Zona X –suyos eran dos proyectos que aparecían en esta colección, Legione Stellare y La Stirpe di Elän–, crea a este personaje y a sus dos atractivas compañeras, Jasmine y Myriam. Los tres trabajan para la Agencia de Investigaciones Mágicas en un futuro en el que las presencias paranormales están a la orden del día. Por causas desconocidas, a partir de 2011 cientos de miles de personas empezaron a sufrir mutaciones físicas en muchas ocasiones acompañadas por poderes mágicos de diversa naturaleza. Es por ello que en la sociedad de Jonathan Steele conviven con normalidad la magia y la alta tecnología del siglo

XXI.

Al igual que Gea, Jonathan Steele es una serie concebida para atraer al lector joven alejado de las publicaciones de la casa. Los protagonistas son veinteañeros que se mueven en un ambiente alegre y desenfadado. En la vertiente sentimental radica buena parte del interés de las aventuras que cuenta Memola. La premisa de privar de recuerdos a Jonathan y Myriam, partiendo de la base de que ambos se han conocido en el pasado, supone un punto de partida para estructurar los vaivenes amosoros de la serie.

Federico Memola se mueve como pez en el agua como guionista en solitario. **Teresa Marzia** es la diseñadora de los principales personajes de la serie, mientras que **Sergio Giardo** y **Tiziano Scanu** han sido dos de los autores que más han repetido con el personaje.

Jonathan Steele verá aparecer este mes el número 40 de su colección regular.

GEA –1999–

Con Legs y Julia las lectoras jóvenes y veteranas ya estaban conquistadas, pero hacía falta una serie que atrajera al público femenino adolescente. Para ello **Bonelli** publica Gea, un curioso experimento en el que **Luca Enoch** ejerce de autor completo. La serie se edita cada seis meses; por tanto, sólo han salido siete volúmenes desde julio del 99.

La protagonista es una joven de 14 años que encarna el arquetipo de adolescente rebelde del siglo XXI: viste de negro en la honda siniestra, lidera un grupo de rock tocando el bajo, es aficionada a las artes marciales –al kendo, en concreto– y vive de okupa con su gato negro como único acompañante en un edifico abandonado. Pero Gea no es una quinceañera cualquiera, ya que tiene una responsabilidad como guardiana del continuo espacio-tiempo. Con sus poderes sobrenaturales vigila que no penetren en nuestra dimensión criaturas malignas.

Las características de un personaje como Gea traen a la memoria numerosas referencias, a saber:
La fantasía nipona Sailor Moon, pionera en lo que se refiere a niñas con dones mágicos. Sailor Moon tiene también catorce años y recibe sus poderes del broche mágico que lleva su gato parlante. Gea posee igualmente un gato llamado Cagliostro que detecta la entrada de fuerzas malignas en nuestra dimensión.

Sprayliz, otra obra creada por **Luca Enoch** que hemos podido ver en España a través de la revista El Víbora. Estas historias presentan numerosas coincidencias temáticas. Por ejemplo, la protagonista es una chica que, en lugar del rock y el kendo, utiliza el arte del graffiti como medio de expresión y de crítica; el componente social es muy importante en ambas series, aunque Gea se decante por una vertiente más fantástica.

Pipi Calzaslargas: Al igual que la niña pelirroja, Gea vive sola y no sabe dónde están sus padres. Sus poderes mágicos le son de gran ayuda para librarse de las personas y seres que le importunan.

DAMPYR –2000–

Dampyr es una nueva incursión en el género de terror. Zombis, súcubos o por supuesto, vampiros, pueblan las páginas del tebeo más gótico de todos cuantos edita **Bonelli**.

Harlan Draka es un híbrido de vampiro y humana que mantiene una relación de amor-odio con su progenitor. Su misión es dar caza a los no muertos y seres de pánico que pueblan nuestro mundo, empezando por la casta a la que pertenece su padre, los Amos de la Noche. Estos son un centenar de poderosos vampiros que habitan en la Tierra desde hace siglos. No les afectan los crucifijos, el ajo o los espejos e incluso soportan cierto grado de luz solar. Todo esto les convierte en los depredadores más peligrosos del planeta.

Dampyr es una serie nómada en lo que se refiere a escenarios. Aunque Praga es la ciudad donde Harlan tiene su base de operaciones, él y sus amigos se desplazan a lugares de todo el planeta con tal de destruir a las fuerzas del mal.

Los creadores de Dampyr son **Maurizio Colombo** y **Mauro Boselli**, autor que había destacado tiempo atrás por su aportación a la leyenda de Tex. Ambos se reparten la autoría de la parte literaria, mientras que en la vertiente gráfica sobresale **Maurizio Dotti**.

Dampyr sale mes a mes, lo que le permite llegar ya al tomo veintisiete.

GREGORY HUNTER –2001–

Con apenas dieciséis números publicados, Gregory Hunter es la serie más joven de la editorial. El protagonista es un joven Ranger que se ocupa de mantener el orden en el espacio exterior en un universo paralelo en el que el hombre ha conseguido viajar a la velocidad de la luz.

Julia, nº 11. **Berardi** y **Sergio Toppi**. SBE. 1999

Antonio Serra, uno de los creadores de Nathan Never, es el padre del personaje. Sin embargo, la fantasía de Gregory Hunter tiene un carácter más lúdico que la primera de las series mencionadas. Su estilo recuerda al de spaces operas como La Guerra de las Galaxias o Flash Gordon, dónde prima la ficción frente al rigor de la ambientación.

La plantilla de dibujantes la constituyen en su mayoría mujeres. Las principales son **Patrizia Mandanici**, **Antonella Platano** y **Elena Pianta**, que además se encarga de las cubiertas. Últimamente han intervenido también en la serie **Stefano Piani** y **Francesco Rizzato**

LAS CLAVES DE UN ÉXITO

Sergio Bonelli Editore continúa siendo un referente como modelo de historieta comercial que aúna calidad y entretenimiento. Veamos cuáles son las cinco claves que han permitido a Bonelli erigirse en la empresa editorial más importante de Italia.

1. AVENTURA ADAPTADA A LOS TIEMPOS

Bonelli como editor ha procurado organizar sólidos equipos de dibujantes y guionistas para ofrecer una buena ración de entretenimiento en un mínimo de 96 páginas en blanco y negro. La acción y la aventura son el fin último de las hazañas de cualquiera de los personajes que aparecen bajo su sello, si bien el misterio y la fantasía se asientan como dos factores que muchas veces completan el guiso final. **Bonelli** se preocupa por que sus series ofrezcan lo que a su entender busca el lector: evasión pura y dura.

El western constituye el paradigma de la aventura clásica para la casa. No obstante, **Bonelli** ha sabido adaptarse a las nuevas modas y tendencias y la acción ha ido poco a poco trasladándose al terreno de otros géneros, sobre todo al terror y a la ciencia ficción. Esta diversificación de temas se concreta en una precavida pero constante invención de nuevos personajes dirigidos a diferentes tipos de público.

2. REFERENCIAS A LA CULTURA POPULAR UNIVERSAL

Además del western, los tebeos Bonelli son deudores de la tradición pulp y el serial de aventuras norteamericano. Tarzán, Flash Gordon o El Hombre Enmascarado son personajes clásicos que sin duda han servido de inspiración a los guionistas de la factoría.

Tanto para los italianos como para el resto del mundo occidental existe un poso cultural común derivado del cine, la literatura y la televisión. **Bonelli** lo aprovecha y lo aplica a sus colecciones. Por ejemplo, la mayor parte de los protagonistas Bonelli tienen un nombre breve y contundente heredado de la tradición anglosajona: Legs Weaver, Gregory Hunter, Tex Willer, Jerry Drake, etc. A su vez, muchos de ellos adquieren los rasgos de famosos actores: Julia es **Audrey Hepburn**; Nick Raider, **Robert Mitchum**; Napoleone, **Marlon Brando** –en sus buenos tiempos, claro–, Ken Parker es el **Robert Redford** de *Jeremiah Johnson*, o **Rupert Everett**, Dylan Dog. La mayoría desarrolla su vida cotidiana en las calles de Nueva York, Londres o cualquier otra ciudad emblemática. Estas expresiones de cultura global que funcionan tanto para un turco como para un finlandés, facilitan exportar las cabeceras de Bonelli a todo el mundo –hasta en Estados Unidos ha entrado Dylan Dog o Martin Mystère de la mano de Dark Horse–.

3. RESPETO AL AUTOR

Para asegurar la calidad y el interés de las series, **Bonelli** procura que los autores que trabajan para él estén satisfechos. Además de los incentivos económicos, los guionistas son reconocidos como autores de los personajes, aunque la editorial posea el copyright de los mismos.

El nombre del guionista figura por encima del de los dibujantes, a los que se atribuye una labor subsidiaria. Normalmente el escritor tiene a su disposición un equipo más o menos fijo de ilustradores. La libertad de movimientos de que disfrutan los guionistas permite que el sistema creativo introducido por **Bonelli** goce de buena salud y las series sigan siendo frescas e interesantes.

4. COHERENCIA EDITORIAL

La temática detectivesca, el terror o la ciencia ficción son algunas muestras del amplio abanico de géneros que abarcan las revistas de la factoría Bonelli.

El lector sabe qué va a encontrar en cada una de las colecciones: si compra Jonathan Steele, fantasía; si opta, por Dylan Dog, horror; si le atrae más Nick Raider, es que gusta de historias policíacas de corte realista.

Cada serie tiene su público y pretende complacer a un comprador que busca una temática concreta.

Todos los protagonistas tienen su propio universo ajeno al del resto de personajes de la editorial. Bonelli mantiene una política de independencia entre sus series, que impide

desgastar la historia de cada héroe y conservar su credibilidad. En casos excepcionales se han producido encuentros entre personajes, como una ocasión en la que Ken Parker se tropezó con Tex y Zagor en el número 15 de la fenecida colección del primero. Zagor salió también fugazmente en un par de historias de Nathan Never y Martyn Mystère ha formado equipo con Dylan Dog y con el miembro más famoso de la Agencia Alfa –incluso hay un clon cibernético de Martin en el mundo de Never–.

Pero estos no son más que esporádicos guiños dirigidos a complacer a los fans más acérrimos.

5. EXCELENTE RELACIÓN FORMATO – CALIDAD - PRECIO

El formato habitual que **Sergio Bonelli** introdujo sigue vigente en la actualidad: 96 páginas en blanco y negro con cubiertas a color en un tamaño de 16 x 21 centímetros. Estas características unidas al económico papel utilizado para la impresión de los ejemplares permiten que el precio de un tomo sea de 2,07 euros. Otras series que tienen 126 hojas cuestan un poquito más, 2,32 –es el caso de Gea o Julia–. En ambos casos el lector tiene una ración duradera de entretenimiento a precio asequible.

SERGIO BONELLI EDITORE EN ESPAÑA

Las colecciones de **Bonelli** no han tenido mucha suerte en España. Desde mediados del siglo pasado ha habido abundantes intentos de introducirlas en nuestro país.

En 1949 Editorial Hispano Americana sacó al mercado Tex bajo el nombre de Texas Bill. Esta edición respetaba el formato tira del original italiano. Fueron 168 números que dieron paso unos años después a otra serie de Texas Bill de 56 episodios, igualmente publicados por Hispano Americana. Esta editorial se encargaría de importar otras creaciones italianas, como Dick Toro o Yorga, guionizada por **Gian Luigi Bonelli**.

Nada se volvió a saber del ranger hasta que la empresa vasca Buru Lan se decidió a editar a principios de los setenta una colección por fin bautizada como Tex que duró 91 números. Zagor alcanzó los 75. A finales de la década Ediciones Junior inició la publicación de Un Hombre Una Aventura, una serie de álbumes que comprendía material ilustrado por grandes de la historieta como **Hugo Pratt**, **Sergio Toppi, Giancarlo Alessandrini**, **Dino Battaglia**, **Milo Manara**, **Guido Crepax** o nuestros **Fernando Fernández** y **Enric Sió**. Norma editaría más tarde un álbum perteneciente a esta serie, *El Hombre de Filipinas*, de **Berardi y Milazzo**.

En los ochenta Ediciones Zinco, que se encontraba en plena fase de experimentación editorial con material de Fleetway o DC, tomó el relevo con cuatro series: Zagor, Mister No, Martin Mystère y Ken Parker. Era la primera vez que salían en su formato original. Ninguna de ellas sobrepasó la veintena de episodios.

Ken Parker volvió a aparecer después de la mano de Norma en la revista Cimoc. Antes de dar por terminada la aventura Bonelli, Zinco lo volvió a intentar con 100 páginas mensuales de Dylan Dog y 68 de Tex, esta vez en un formato más cercano al del comic-book americano –encuadernación en grapa y tamaño parecido–.

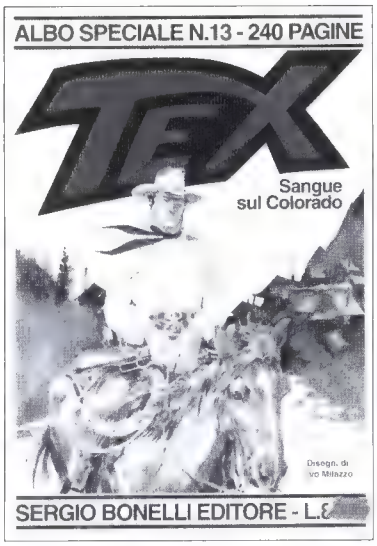
Las últimas editoriales que se interesaron por Bonelli fueron Forum y Ediciones B. La primera se encargó de sacar en 1991 Nathan Never en el mismo formato que La Espada Salvaje de Conan, la revista mejor vendida de la casa por aquel entonces.

Maniobras comerciales tales como regalar una copia junto a La Espada Salvaje fueron recibidas con indiferencia por parte del lector y la colección cerró en el número 19. Tampoco prosperó un número único de Martin Mystère que transcurría en Barcelona –*El misterio de la Sagrada Familia*–.

Por su parte, Ediciones B tradujo el súper éxito Dylan Dog. A pesar de tener portadas nuevas dibujadas por **Alfonso Font** para la ocasión, el aumento de la página a tamaño álbum, con la consiguiente ampliación de las viñetas, no ayudó precisamente a que la colección sobreviviera. Parece que los tebeos Bonelli realizados por autores españoles van a poder ver por fin la luz en nuestro país. Esperemos que esta vez nos acompañen durante mucho tiempo.

ÚLTIMA HORA

Dentro de la Viñeta ha sabido que una editorial española –LA editorial española– tiene casi cerradas las negociaciones para editar Tex en España. La serie, en principio, no comenzaría con los trabajos de los autores españoles.



Antonio Segura

CARA, CRUZ Y CANTO

o ¿Cómo funciona la mente de un guionista? o mejor dicho ¿El guionista tiene una mente racional o es un FABULADOR?

Una moneda tirada al aire puede *aterrizar* sobre el pavimento en tres posiciones: CARA, CRUZ y CANTO. De eso voy a hablarles, pero lanzando al aire a guionistas/escritores y a su obra en lugar de monedas.

Creo sinceramente que muchos guionistas/escritores –a partir de ahora les llamaré FABULADORES– estamos formados de la misma materia base: una gran imaginación unida a la virtud de la fabulación. Pero cuidado, según el Diccionario Enciclopédico Larousse, FABULACIÓN es: La tendencia de ciertos enfermos síquicos a la invención, a dar o crear explicaciones falsas de la realidad. Resumiendo, que soy un loco especializado en mentir mentiras.

Lo acepto. Desde que empece a hablar todos me llamaban MENTIROSO en lugar de **Antonio** y solamente cuando ya más adulto los Editores empezaron a pagarme por mis *invenciones* y me hice guionista y FABULADOR –o lo que es lo mismo: un loco regularizado y con papeles en un mundo loco que no reconoce que lo está–, la gente me tomó un punto de respeto. Se decían: *Fíjate, tiene su mérito, en lugar de estar en un manicomio, se gana la vida contando mentiras.* Y es que esto de ser un FABULADOR tiene sus ventajas. Cierras los ojos y te trasladas a la China, al Desierto del Colorado, al Himalaya, a la ciudad perdida del Dorado, navegas en un galeón cargado de oro rumbo a Sevilla perseguido por el pirata Barbanegra –y todo es gratis, sin contratar con ninguna agencia de viajes, todo por la vía de la imaginación–, al tiempo que rescatas de las garras del malo de turno y seduces, seguidamente, a una Princesa Hindú, o a la hija del Chaman de los Pies Negros, a la pervertida concubina de Pancho Villa, o a la propia Cleopatra –y todo por el morro, sin un largo noviazgo, sin boda, ni divorcio, sin deudas, ni malos rollos.

Todo gracias a que eres un FABULADOR que crea la historia que le apetece a su imagen y semejanza–. Y terminas tu aventura astral y te dices: hombre, en este sueñecito de loco que me he montado hay un buen guión. Lo escribes, lo remites y el Editor té paga; PERFECTO.

La moneda que yo represento fue lanzada al aire hace muchos años y cayo de CANTO. No tengo ni represento el ÉXITO de haber caído de CARA y gracias a los Dioses no caí de CRUZ –ya saben, te toca la CRUZ y te CRUCIFICAN–. Insisto, mi carrera como FABULADOR está de CANTO –posición sumamente delicada– y sólo mis obras pasadas y futuras y su apreciación por el público, que son ustedes, determinara si termino cayendo de CARA o de CRUZ .

Ahora voy a hablarles de un FABULADOR que cayo de CRUZ. Voy a centrarme en un hombre nacido en Verona en 1864. Su único título oficial fue el de tenedor de libros –contable–. Y aunque se habló más tarde, de que a la temprana edad de 18 años había sido Capitán de altura y recorrido todos los mares y océanos de éste pla-

Dibujos de **José Ortiz**, con guiones de **Segura**, para Tex.

neta, en realidad su único universo fue un humilde piso en Turín, en la calle del Corso Casale, número 205 y su ventana al mundo: sus visitas a la biblioteca pública, donde se documentaba y tomaba, me imagino, notas copiosas del mundo real que él nunca visitaría. Como buen FABULADOR volvía a su casa, cerraba sus ojos y viajaba a mil países exóticos, a todos los rincones de la tierra, soñaba mil aventuras y en un momento dado las escribía.

Los escenarios de su LOCA IMAGINACIÓN abarcaban: los dos Polos, el fondo del mar, la pradera americana, las islas del Pacífico y del Indico, el Africa negra, La India, la Siberia, el Mar Caribe, las islas de la Sonda, Alaska, los desiertos del Sahara, del Chaco y del Gobi, el subsuelo de América y de Italia, los aires, las selvas amazónicas, etcétera, etcétera. Y lo hizo todo *soñando* sobre mapas, leyendo libros de viajes ajenos, diarios de exploradores que estuvieron allí donde él nunca estaría.

Que gran FABULADOR, que genial y querido LOCO. Sus personajes más conocidos se llaman: SANDOKAN, EL CAPITAN TORMENTA, EL LEÓN de DAMASCO, EL CORSARIO NEGRO. Por supuesto estoy hablando de Don **EMILIO SALGARI**. Y hablo de él porque fue una moneda que cayo de CRUZ. Tras publicar 105 novelas y 130 relatos cortos, traducidos a todas las lenguas, vendidos por centenares de miles de ejemplares, **SALGARI**, un FABULADOR mucho más interesado en viajar con su imaginación a lo ancho y largo del mundo, en ser el protagonista –virtual– de sus trepidantes aventuras, obsesionado por sus sueños heroicos, no supo *defenderse* en el mundo real y vivió siempre en la frontera de la pobreza, atrapado por los contratos leoninos que firmo con sus Editores, que se enriquecieron a su costa y un día, hallándose paradójicamente en el pináculo de la fama, pero roto y desesperado por su pobreza, opta por el suicidio y lo realiza.

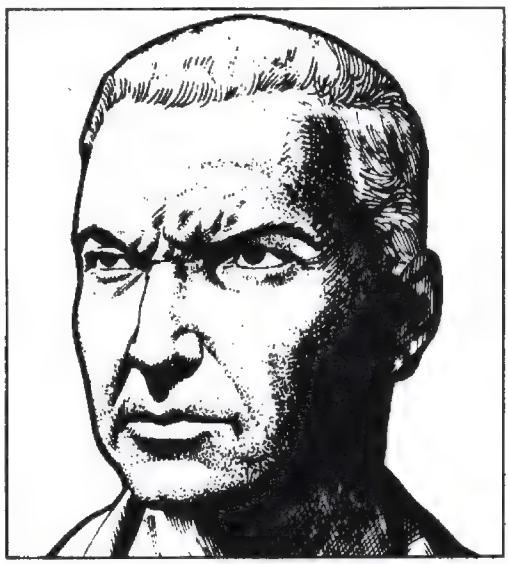
Deja una nota para sus Editores: *A ustedes* –escribe serenamente– *que se han enriquecido con mi piel, manteniéndome a mí y a mi familia en una miseria inacabable, no les pido en compensación de las ganancias que les he proporcionado sino que cuiden de mis funerales. Les saludo, rompiendo la pluma a pedazos.* Hoy sé, a ciencia cierta, que sólo en Italia, y en menos de 60 años, se han vendido cincuenta millones de ejemplares de sus obras.

Por cierto, sus Editores no pagaron su funeral, fue enterrado de *caridad*. Siempre me he preguntado como el creador de SANDOKAN, del PIRATA NEGRO optó por el suicidio en lugar de empuñar un cris o una espada de fino acero toledano y acabar gozosamente con sus Editores.

Siempre me he respondido que los FABULADORES creamos, en nuestra locura, excelentes héroes de ficción, fieros guerreros, un universo paralelo donde impera la justicia y que nos aterramos cuando *despertamos* en el mundo real, que nos colapsa con su brutal realidad.

En este mundo real, no hay espacio ni para nuestros sueños ni para nuestros héroes. ¿Es esto último cierto?, no, algunas veces la moneda cae de CARA.

Un escritor y guionista nacido en Milán en 1908, de nombre **GIANLUIGI BONELLI**, al que la cultura del fumetti italiano proclama como el nuevo **EMILIO SALGARI**, autor ya de una obra extensa, reputado como un experto *creador*, crea en 1948 al que considero personalmente su personaje fundamental, TEX. Y lo hace nacer en la mejor cuna, en su propia editorial que comparte con su esposa **TEA BONELLI**. **GIANLUIGI BONELLI**, me imagino, tuvo así la oportunidad de vivir plenamente en su mundo interior, en sus infinitos mundos imaginarios, centrado en su creatividad, sabiéndose defendido de los EDITORES TIBURONES sin conciencia que en su día devoraron a **SALGARI**, ya que él y su esposa fueron sus propios Editores, una especie de PARAISO ganado a pulso por el buen trabajo realizado día a día y por el amor a su obra. Lo reconozco, yo mismo, como FABULADOR, no he encontrado mejor *patrón* que la Editorial Sergio Bonelli y ello porque sus propietarios son también viejos y expertos FABULADORES, mis iguales. Ellos nunca hubieran provocado el suicidio de **SALGARI**.



G.L. Bonelli, visto por **Tarquinio**

TEX cumplirá en breve 54 años de *existencia* y lo más importante, desde hace décadas es un CLASICO que tiene asegurada la vida eterna de los HEROES DE PAPEL. TEX, es el perfecto servidor de la Justicia por encima de la Ley, un HOMBRE BUENO muy DURO que cabalgará eternamente.

Desde está página nacen dos recomendaciones: Lean a **EMILIO SALGARI** y lean a TEX, son de la misma increíble calidad, un canto a la aventura más pura, pero las monedas de sus creadores.....cayeron de diferente modo.

Ya lo saben, en esta profesión de FABULADORES las monedas lanzadas al aire caen de CRUZ, CARA y CANTO, el resto es otra historia de guionistas, claro.

Dinámico, personal, atractivo y elegante son algunos adjetivos que pueden calificar el dibujo de este autor nacido en la ciudad argentina de Rosario en 1959. También cabe hablar de ritmo cinematográfico y de impecable diseño de viñeta o página pero, sobre todo, de su limpio y contundente dominio del blanco y negro.

Surgen sus primeras viñetas a principios de los ochenta en diversas publicaciones argentinas hasta que debuta en la célebre revista Fierro con *Parque Chas*, un guión del recordado **Ricardo Barreiro**, en 1987.

Para el mismo escritor también dibuja *Caín* un año más tarde pero será su providencial encuentro con **Carlos Trillo** el origen de títulos tan notables como *Fulu*, *Simón, una aventura americana*, *Video Inferno*, *Borderline* o *Boy Vampiro* cuya exportación a Europa le permitirá introducirse en el mercado francés durante la década de los noventa.

Y es en 1997 cuando **Risso** irrumpe en el panorama norteamericano al adaptar para Dark Horse la cuarta entrega de Alien, *Resurrección*, además de dibujar una nueva historia de la criatura espacial con guión de **Jay Stephens** titulada *Fantasma*.

El resultado despierta la curiosidad de los editores de DC, quienes finalmente le encargan revitalizar al detective creado en 1968 por **Len Wein** *Johnny Double*.

Así comienza su afortunada asociación con el guionista **Brian Azzarello**, con quien al término de esta serie comenzaría a dibujar para la línea Vertigo su actual e indiscutible éxito: 100 balas.

Además de realizar esta soberbia pieza de género negro desde 1999, ganadora de un premio Eisner el pasado año, interviene puntualmente en series como Batman Gotham Nights, Al filo del invierno, Flinch e incluso el omnipresente Spiderman.

Eduardo Risso

e n t r e v i s t a

por YEXUS

¿Cual fue tu primer contacto con la historieta? ¿Leías comic-books en tu infancia?

Si. Supongo que debe ser natural empezar leyéndolos. Y digo *leyendo* entre comillas porque en realidad cuando yo comencé a disfrutarlos era muy pequeño y no sabía leer. Por otra parte, en cuanto me llevaron a la escuela y tuve la oportunidad de encontrarme con un lápiz, comencé a dibujar. Esos fueron mis primeros encuentros con el medio. Y a partir de ahí ya no pude parar: realmente me encanta lo que hago, siempre me gustó y, sabía, estuve siempre seguro, de que yo iba a terminar dibujando cómics.

¿Recibiste algún tipo de formación artística?

No. Trabajando como ayudante de algún dibujante pude aprender algo pero, en general, supongo que la mayoría de los dibujantes, sobre todo en Argentina, son autodidactas porque no existen en ninguna parte escuelas donde te enseñen a hacer cómics.

¿Y Bellas Artes?

No sé cómo será en España pero en Argentina el cómic para Bellas Artes es una herejía. Tienen un concepto del arte que yo no entiendo. Lo que sí es cierto es que el cómic tiene sus secretos y, hoy por hoy, tras haber pasado unos cuantos años como profesional, te puedo decir que alguien los puede aprender como máximo en seis meses, no más. El resto es ejercicio. Nadie te va a enseñar a dibujar la figura humana si no la practicas todos los días.

Tus inicios fueron en el diario La Nación y en revistas como El Eroticón y El Satiricón. ¿Que tipo de historieta publicabas en ellas?

Entregaba planchas con guiones de diversos autores, de una o dos páginas, algunas con humor, otras con algo de erotismo, también tiras sobre la vida cotidiana... pero todavía no estaba consolidado como dibujante.

¿Como encontraste la ya clásica revista Fierro cuando trabajaste en ella durante los años ochenta?

Cuando yo entré, la revista estaba muy desarrollada. Pero si hubiera sido por los editores de Fierro no me hubieran dado trabajo; fue el mismo **Cassioli**, que era el director de la editorial, quien vio mis dibujos y dijo *me gusta como dibujas y quisiera que hicieras algo con* **Barreiro**.

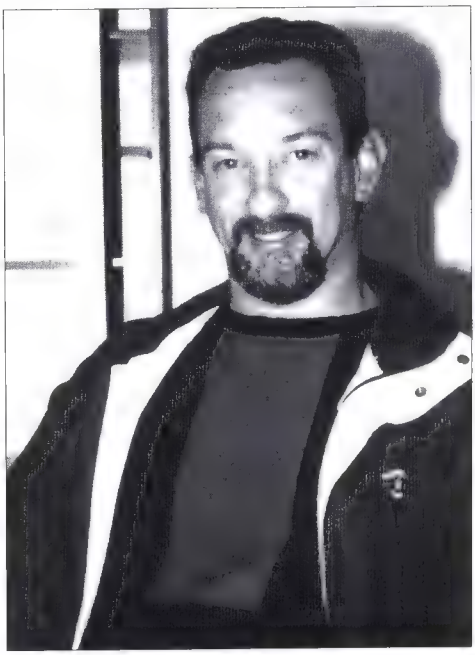
Y de allí surgió *Parque Chas*. Si no me querían dar trabajo era porque en ese momento estaba publicando también en la desaparecida editorial Columba. Y aunque no tenía nada que ver mi trabajo en una con el de la otra, ellos temían que yo hiciera lo mismo que en Columba, que no era en absoluto la línea que ellos pretendían. Por lo que tuve que demostrar con *Parque Chas* que podía hacer otra cosa.

¿Qué recuerdo tienes del fallecido Ricardo Barreiro?

Lo cierto es que el trabajo que hice con él fue muy fructífero y en una etapa donde yo necesitaba evolucionar y demostrar que podía hacer cosas diferentes. Me sirvió de mucho.

Pero supongo que habría un gran desnivel profesional ¿no? Tu eras un recién llegado y él un profesional consagrado...

Por suerte, todos los guionistas que me han tocado fueron muy humildes y me dejaron trabajar con mucha libertad. En ningún momento quiso **Barreiro** imponer su figura para nada, realmente pienso que soy afortunado porque con todos los que he trabajado lo he podido hacer muy bien y sin ningún problema.



Eduardo Risso en el Saó de Barcelona. 2002. Foto de **Yexus**

Después vino el salto al mercado francés...

Ya había publicado antes para Italia pero ocurre que ese es un mercado menor y cuando publicas en Francia realmente se te reconoce más.

El material estaba expresamente realizado para Italia, a diferencia de *Parque Chas* o *Caín*, que estaban hechos inicialmente para Fierro. Pero trabajos como *Fulu*, *Simon, una aventura americana*, *Video Inferno*, *Borderline* o *Boy Vampiro* fueron publicados inicialmente en Italia y después los vendí a Glénat o Albin Michel.

¿Trabajabas desde Argentina o te trasladaste a Europa?

Siempre trabajé desde allí y lo sigo haciendo. Nunca me he desplazado ni quisiera hacerlo, y menos a los Estados Unidos.

El encuentro con Trillo **supongo que marca una etapa decisiva de tu carrera, considerando los numerosos títulos que has realizado con él.**

Si, por supuesto. Además, aunque yo venía de trabajar muy bien con **Barreiro**, **Carlos** tiene una personalidad maravillosa, somos muy buenos amigos y es difícil dejar de hacer algo con él. Se traba-

ja con mucha libertad, hasta el punto de que en ocasiones he llegado a cercenar parte de sus textos porque yo era capaz de contarlo con mis dibujos: sin romper el hilo de la historia podía utilizar la narrativa de la gráfica para sustituir a la narrativa del texto. Cuando lo hice, por supuesto, hablé con él y me dijo *haz lo que quieras; mientras quede bien no hay problema*. Así que, desde ese punto de vista guardo el mejor de los recuerdos. Somos amigos, nos vemos cuando podemos y tenemos un material muy cuantioso que se ha publicado en Europa y todavía lo seguimos vendiendo. **En**

Viñeta de *Parque Chas*. Por **Ricardo Barreiro** y **Eduardo Risso** .

Europa trabajaste con algunas de sus más relevantes editoriales. ¿Fuiste bien aceptado por el público francófono?

No sé si por el público tanto como por los editores. Los editores son el primer filtro que he de pasar. Tengo buena respuesta también de los críticos pero lo que ya no sé es si vendo tan bien. Hay lugares donde uno tiene una buena recepción pero las ventas no son tan buenas, cosa que, por ejemplo, me ha pasado en Francia con *Chicanos*: la crítica fue maravillosa, me invitaron a Angouléme cuando apareció, pero creo que las ventas no han sido gran cosa. De alguna manera, mis últimas publicaciones, sobre todo en blanco y negro –que ya de por sí es raro también en Francia– buscan un lector alternativo. Y, por ende, también las ventas son menores.

¿Cómo comienza tu aventura americana?

Yo venía de trabajar casi ininterrumpidamente con Italia, con la editorial Eura, que noté que iba en descenso, y antes de que ocurriera lo peor pensé que había de encontrar un nuevo mercado y decidí probar con Estados Unidos. Me pareció un buen momento, hice la maleta y me fui a San Diego; de allí surgió lo de *Alien* y todo lo demás.

¿Te resultó difícil introducirte por vez primera en el terreno de la ciencia-ficción?

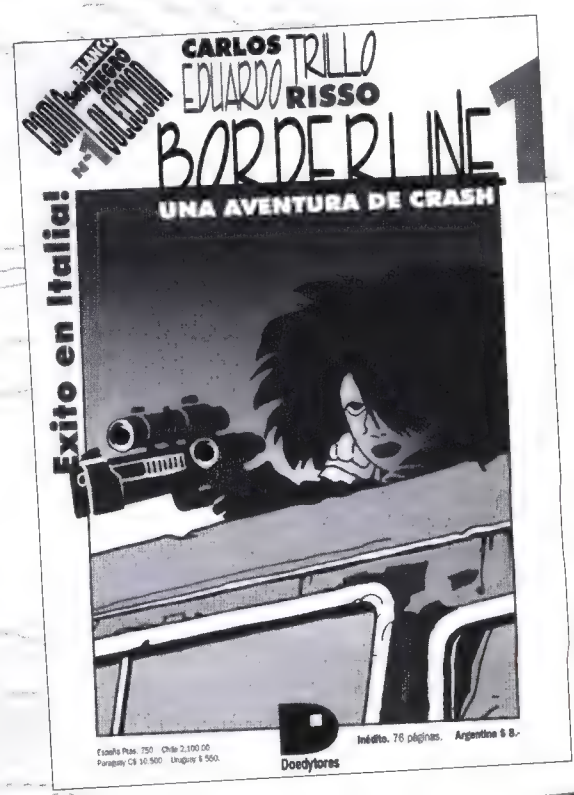
No. Aunque también es cierto que no era una serie donde uno tuviera que elaborar demasiadas cosas porque ya había un material hecho previamente, cuyo conocimiento facilita mucho la tarea. Aunque la verdad es que la ciencia-ficción no es el tema que más me interesa. Prefiero hacer una historia de *ciencia de aproximación* en vez de la pura ciencia-ficción, algo que pudiera llegar a ocurrir, como pasaba en *Caín* por ejemplo. Cuando hicimos esa obra, el país donde yo vivo ahora era diferente a lo que estamos viviendo en este momento. Y hoy por hoy está ocurriendo lo que contamos en *Caín*, es decir, que la realidad supera a la ficción.

De todas formas, ¿no resultaba limitativo trabajar con personajes o escenarios previamente definidos?

Lo que me limitaba un poco, aparte de los propios personajes, era tener que adaptar una película donde todo iba ligado al guión y al desarrollo de la misma. La historieta estaba muy contenida en su espacio físico: la película podía durar dos horas o más pero el cómic era de 48 páginas, por lo que supongo que el pobre guionista se debe haber vuelto loco para resumirlo y a mi me pasó lo mismo con la parte gráfica. Tuve que aguzar el ingenio para lograr algo que fuese visualmente bueno, cálido y coherente con la película.

¿Conocían tu trabajo en Norteamérica por aquel entonces?

En general, no. Pero después me encontré con **Axel Alonso**, que ya estaba en Vertigo, quien había visto lo que yo había publicado en Heavy Metal y lo de Alien y se sorprendió muchísimo. Porque yo sabía que me estaba buscando, que le gustaba lo que



hacía, pero no tenía forma de comunicarse conmigo. Y un día decidí viajar y lo sorprendí mostrándole todo el material que tenía publicado en Europa, con lo que dijo *caramba, no estoy tratando con un novato*. Lo cual me allanó el camino hacia la miniserie de *Johnny Double*.

Hablemos de *Johnny Double*, donde comienzas a trabajar con Brian Azzarello**. ¿Conocías la serie original?**

No. De hecho, sigo conociendo muy poco a los personajes del mercado americano. Nunca me gustaron los superhéroes. Me costó mucho decidirme a trabajar para Estados Unidos y tenía mis temores, porque pensaba que iba a perder cierta libertad; pero de todo eso no ocurrió nada, por suerte, y hoy me encuentro muy cómodo y hago lo que realmente siento. Supongo que porque les he demostrado que lo puedo hacer bien, con calidad, entregando a tiempo... Estamos todos contentos.

Pero te lo has ganado con esfuerzo...

Es la diferencia con el mercado francés. Yo he trabajado allí y me han publicado muchas cosas pero, sin embargo, hoy por hoy, en Europa obtengo más reconocimiento por el hecho de publicar en el mercado americano que de los propios trabajos que publiqué en Francia. Es tan dinámico ese mercado y es un escaparate tan permanente que cualquier cosa que medianamente aparezca en él se puede publicar muy bien en el resto del mundo.

¿Por qué no conservaste nada del antiguo *Johnny Double* y lo adaptaste por completo a tu estilo?

La adapté a mi estilo porque no me mostraron nada de la antigua serie, es más, creo que esa era la intención de **Alonso**. Ni siquiera me mostraron al personaje, por lo que yo leí el guión y lo interpreté a mi manera. Había total libertad para ello, no les interesaba recrear al personaje en sí.

Llega, por fin, con 100 balas tu éxito definitivo. ¿Qué destacarías en sus guiones?

Lo destacable de los guiones de **Brian** es lo imprevisibles que son, que me parece que es lo mejor que tiene. Yo lo comparo con el cine, que a mi me encanta, y aquí ocurre lo mismo cuando estoy leyendo el guión, que me voy imaginando cómo puede llegar a terminar, pero todo lo que yo había pensado se queda a un lado porque esta persona es tan inteligente que le puede dar diez vueltas de tuerca más a la idea que yo pudiera tener. Esto me parece fundamental en el guión de 100 balas. Es totalmente imprevisible. De hecho, no sé como sigue o cómo termina el próximo capítulo que tengo que dibujar.

¿Hablas inglés? ¿Cómo trabajas con Azzarello?

Hablo un poco pero mi inglés es bastante pobre. Yo conocí personalmente a **Azarello** el año pasado después de trabajar durante dos años ininterrumpidamente. Habíamos hablado durante ese tiempo un par de veces pero con mi mal inglés y dado que él

¿ESTE, MUCHACHO? TE ELOGIO. TAL VEZ HASTA TE ASCIENDA, TONTO.
PERO, CLARO. ESAS PALABRAS DEL CONDE NO SIRVEN PARA MITIGAR TU ANGUSTIA.
HAY MUCHA GENTE ANGUSTIADA, ULTIMAMENTE.
DEMASIADO MIEDO SUELTO POR AHÍ.
A ALGUNOS LOS PERSIGUE EL PASADO.
A OTROS, LOS ACECHA EL FUTURO.
A OTROS, LOS ASUSTA LA MUERTE.

Viñetas de Bordeline nº 1. *Una aventura de crash*. Por **Carlos Trillo** y **Eduardo Risso**. Doedytores. 1995.

que no habla castellano... Hablamos de nuestros gustos y cosas así pero nada sobre el trabajo. Y, de hecho, el año pasado cuando nos conocimos –él después me lo comentó–, tenía el temor de que se rompiese ese encanto mágico que había entre nosotros al trabajar a distancia y sin premeditación o planificación alguna. Por supuesto, no ocurrió eso y terminamos como si nos conociéramos de toda la vida.

¿Y disfrutas con él de una libertad parecida a la que mencionabas con Trillo **a la hora de interpretar sus ideas?**

Si. Pero yo creo que un dibujante obtiene esa libertad después de demostrarle al guionista todo eso que comentábamos antes, que él puede descargar sobre la espalda del dibujante una serie de cosas que de otra manera cambiarían el aspecto de ese cómic. Trabajo con mucha libertad con él.

Siempre pasas a tinta tus propios lápices ¿no te quisieron imponer ningún entintador?

No, nunca me lo plantearon. Lo único que me preguntaron fue *tenemos una serie regular: ¿puedes hacerla?, si, claro dije, no tengo problema*. Y a partir de ahí y hasta el día de hoy ellos saben que yo he cumplido regularmente, incluso me sobra tiempo, y cuando hay algún retraso es que **Azzarello** no puede entregar porque tiene muchos compromisos.

Arriba: viñetas de Video Inferno por **Trillo** y **Risso**. En la edición de Imágica cómics, 2001
Abajo : imagen de *Aliens. Fantasma.*

El hecho es que los americanos suelen optimizar de esa manera a sus dibujantes estelares: si tu dibujas tres series a lápiz ellos obtienen tres títulos de Eduardo Risso **en vez de uno, pero entintados por otra persona...**

Yo tampoco aceptaría eso. Me parece que no se puede abusar de ese tipo de métodos porque va en detrimento, en definitiva, de todos. Se obtienen, quizá, buenos resultados inmediatos pero que a la larga son negativos. Y la historia del mercado norteamericano lo ha demostrado. Cuando empezaron a crear en los ochenta legiones que seguían a alguien, a **Jim Lee** por ejemplo, les servía para ocupar un espacio en el quiosco pero pronto se dieron cuenta de que no vendían, que perdían dinero, que el que vendía era **Jim Lee** y no los que le imitaban. Hoy por hoy han dado un giro y eso me parece importante porque están a la búsqueda de nuevos valores, de alguien que, por poco que sea, cambie algo de lo que se viene viendo normalmente.

¿Quizás aceptan más el concepto de autor en el sentido europeo?

Yo tengo mi teoria al respecto. Lo cierto es que el americano no sabe narrar pero porque lo ha olvidado. Es decir, me da la sensación de que el cómic europeo toma en su momento de la escuela americana un montón de cosas, con **Milton Caniff** y todos aquellos monstruos, mientras que los americanos llegan a un momento de ruptura, porque ya lo necesitaban, a causa del dinamismo de ese mercado; asi surgen en los 70 las splash pages y todo eso, que son muy bonitas de ver pero que dejan a un lado la narración. Y entonces hoy descubren que viene alguien, en mi caso y humildemente, llego yo, y demuestro que puedo narrar un poco mejor de lo que lo hacen ellos y dicen *caramba, mirad que interesante, se pueden hacer historietas de otra manera*. Pero yo creo que ellos lo han olvidado, porque al dejar de ejercitarlo se pierde.

Normalmente dibujas en blanco y negro mientras que en el comic-book el color es obligado. ¿Te resulta problemático en 100 balas?

En primer lugar, me encanta el blanco y negro. De hecho, la escuela argentina de historieta proviene de un blanco y negro muy rotundo, caso de **Breccia**, por ejemplo, uno de sus pilares fundamentales. Y yo lo hago así no solo porque me gusta sino porque nunca tuve demasiada confianza en los coloristas. Por ello, prefiero delimitar yo los campos a blanco y negro, porque el problema con el color es que puede destrozar un trabajo o puede realzarlo. Lo primero es lo que ocurrió con la etapa inicial de 100 balas, hasta el capítulo 15, que no me gustaba para nada; tuvimos un montón de problemas con el colorista, que yo creo que no sabía trabajar con el color, hasta que se decidió el cambio, elegí a la nueva colorista, **Patricia Mulvihill**, y me parece que le dio un realce mucho mayor a mi trabajo del que tenía antes.

Disfrutas empleando la mancha negra en tu dibujo ¿no?

Sí, sí, por completo. No puedo ver el trabajo solo en blanco, me encanta que tenga negro. También es cierto, si examinas mi trabajo, que no todos los títulos tienen los negros que tiene 100 balas, sino que aplico la mancha negra de diferente manera. Pero es que este es de género policial y se presta especialmente a utilizarla.

Supongo que en tu obra debe ser fundamental el trabajo de documentación...

Yo hago un estudio para documentarme sobre los lugares o las cosas que puedan aparecer en la historia, porque a mi siempre me ha gustado enriquecer el cómic. A veces, alguien dibuja una pistola y en vez de disparar balas puede parecer que dispara agua. Incluso por eso no hago ciencia-ficción, porque me parece que cuando voy a dibujar una nave o un arma tienen que funcionar. Una persona que lo hace muy bien es **Juan Giménez**, que dibuja una nave y parece que funciona, o un arma, que puede hacer sobrecargada o llena de luces pero que va a funcionar igualmente; a él le encanta la mecánica y lo hace muy bien. A mí me pasa lo mismo con el género policiaco, pero, en general, alguien que se precie de profesional debe dedicarle tiempo a eso y prestar atención a todos los detalles.

¿Reconoces una influencia cinematográfica?

No desde el punto de vista estético o fotográfico pero sí que a mi hay pequeños detalles que me marcaron. Por ejemplo, **Spielberg** fue alguien que me hizo notar un detalle importante, que consiste en mostrar mucho con pocos elementos, en sugerir más que mostrar. Eso es algo que me gusta desarrollar. Me pasa continuamente, me llama más la atención una mujer con minifalda y medias negras que completamente desnuda: cuando se desnuda pierde todo el misterio y va a denotar todas las imperfecciones que pueda llegar a tener. Pero hasta entonces, uno se puede imaginar un montón de cosas. Eso me parece importante, incluso a nivel artístico; una pintura le llega a uno de una manera y con un mensaje y a otro de forma totalmente distinta pero si es buena seguramente va a llamar la atención por algo. Esa es mi intención a la hora de hacer una historieta, que el

Página a lápiz y posterior entintado de Batman Gotham Nigths. Por **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso**. DC Comics.

lector aporte lo suyo, que se meta en el personaje y que interactue en la historia.

¿Te gusta el género negro en general ?, ¿ en el cine o en el cómic?

Del cine me gusta todo, me place ver buen cine: me divierto con una buena comedia, me encanta una buena película de ciencia-ficción o un thriller, cualquier cosa. Respecto al cómic, no leo demasiado pero alguien me hizo llegar Sin City diciendo *tienes que leer esto porque está muy bien escrito y vas a ver que es muy parecido a algo.*

Y, de hecho, me asombró verlo y dije *caramba, este hombre ha leído a* **Alberto Breccia** porque a mí me dicen a veces que provengo de **Miller**, cuando en realidad yo vengo de **Breccia**. Y me da la impresión de que **Miller** bebió también de esa fuente, por eso coincidimos ambos en el blanco y negro tan rotundo.

Pero lo cierto es que me encantó Sin City, me gusto mucho más que el Batman que escribió y me parece que **Miller** es un gran escritor y un excelente narrador aunque no tan buen dibujante.

¿Se debe a tu participación como autor latino en 100 balas la presencia de personajes hispanos o negros, el protagonismo de las etnias no anglosajonas? Como ocurre en *Fulu* o en *Chicano*...

En 100 balas no. Pero en el segundo caso sí, porque con **Trillo** decidimos contar nuestra propia historia desde el lugar donde nosotros nos encontramos y dejar que los europeos, los americanos y los japoneses muestren sus lugares y cuenten las suyas. De ahí *Fulu, Chicano, Simon, una historia americana* o incluso *Video Inferno*, que transcurre en Buenos Aires. En realidad, podrían transcurrir en cualquier parte del mundo pero nosotros decidimos mostrar lo nuestro. No en el caso de 100 balas, ya que forma parte del argumento, y además **Brian** piensa que es enriquecedor.

Incluso, si se presta atención, los textos utilizan el slang propio de cada comunidad.

Creo que fue una apuesta por parte suya. Pero el corazón de la historia reside en el trust, en la Compañía, que está compuesta por hombres anglosajones y ricos, sí, pero debajo de los cuales están los minutemen, el brazo armado de la familia, que pueden ser blancos, negros o chicanos; les daba igual el color o el idioma, solamente les importaba que supieran interpretar las órdenes.

Arriba:
viñeta de Batman Gotham Nigths. Por **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso**. DC Comics.
Abajo:
viñeta de 100 Balas. Por **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso**. DC Comics.

Uno de los pocos superhéroes que has dibujado ha sido Batman. ¿Fue una invitación de DC o es que a ti te apetecía trabajar con el personaje?

Fue una invitación de DC. Pero lo cierto es que **Brian** y yo nos quedamos con las ganas porque fue muy corto y conseguimos acordar con el editor de Batman la realización de un prestigio sobre el personaje que va a tener más de 120 páginas, lo cual implica un nuevo desafío a partir de los próximos meses. Por mi parte, es el único de los superhéroes que me puedo creer y también por eso lo acepté; si bien puede ir con mi estilo de dibujo, en realidad me planteé un desafío por ver qué se puede hacer con Batman que no se haya hecho ya. Y estoy ansioso por ver el guión, porque a partir de ese guión yo puedo comenzar a esbozar algo, pero antes de eso es imposible.

También has realizado episodios de Flinch y Al filo del invierno: horror o thriller pero siempre de ambientación urbana. ¿Te han encasillado o es una preferencia tuya?

Es que es así, lamentablemente. Hasta que uno dice *basta* los editores tienden a encasillarte en un género porque dicen *este nada muy bien en ese estanque asi que no lo vamos a tirar en otro más hondo no sea que se nos ahogue*. Hay que demostrarles que uno puede hacer otras cosas. Por eso digo que Batman va a ser un desafío para mi porque quiero demostrarles que puedo funcionar con otro ambiente y otro tipo de personajes.

El otro superhéroe que has dibujado es Spiderman...

Si, es en Tangled Web pero donde no aparece Spiderman. Porque en esta serie no se ve al protago-

nista, son historias contadas por terceras personas o personajes alternativos o secundarios de la serie. De hecho, el único dibujito de Spiderman aparece porque lo metí y yo y muy reducido, casi insignificante.

¿No te encuentras cómodo dibujando superhéroes en general?

Se supone que soy un profesional y debería hacerlo. Pero si me preguntas que si me gustan te diría que no.

Hay un problema de idiosincrasia: no me creo a los superhéroes, no me puedo creer que una persona dispare rayos por los ojos o que vuele. Me creo a una persona que se puede tirar un pedo, que eructe, que sude, que llore o que grite, todo eso sí. Por eso, el que más me creo es Batman, un tipo que tiene una personalidad más humana, que sufre, que lo pueden herir y que tiene un lado bastante oscuro.

¿Qué piensas que aportas al campo del comic-book norteamericano? ¿Quizá ese naturalismo del que ellos carecen por falta de perspectiva, esa huida del estereotipo?

Vuelvo a insistir en que existe, a mi entender, una simbiosis de al menos un par de cosas. Primero, que están buscando constantemente nuevos valores porque se tienen que renovar de continuo; ya no les sirve mostrar siempre lo mismo o parecido a lo mismo, a pesar de que viven haciendo remakes y similares con nuevos planteamientos. Y también es cierto que en mi caso se da el hecho de que vieron a alguien que podía narrar gráficamente mejor que los propios americanos.

Incluso me dicen los mismos profesionales y los editores que yo capto mejor la esencia de lo americano y de lo que ocurre en los Estados Unidos que los que viven allí.

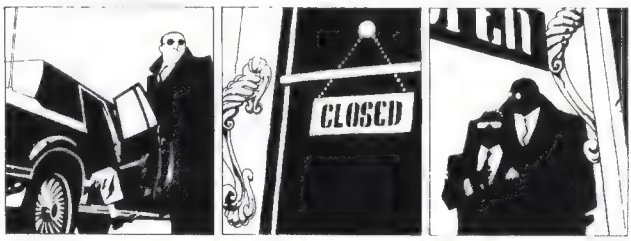
Pero esto es de sentido común. Si transcurre la historia en Francia, por ejemplo, yo trato de que el que vive en Paris identifique los lugares donde está todo, y lo mismo me sucede con el que vive en Nueva York, Atlanta o Buenos Aires.

Es decir, yo creo que hay que darle al lector determinados datos para que se sienta cómodo y diga, cosa que me ha pasado con un montón de historias, *este es el colegio que dibujó Risso en Parque Chas*. Que, de hecho, existe, no me lo imaginé, está plantado allí.

La gente se sorprende por eso pero debe ser así. Es lo que comentábamos antes del arma o del coche, muchos americanos dibujan un edificio y es de papel, no existe. Y eso habla del poco profesionalismo que tienen algunos, lo que hace que se note mejor el trabajo de unos que de otros.

Tu que has trabajado con industrias editoriales de los dos continentes, ¿qué diferencias encuentras entre unas y otras?

Son todos mercados diferentes a los que uno se tiene que adaptar. Porque hay un público detrás que tiene unos gustos y no puedes cambiar esos gustos imponiéndole algo con lo que no se encuentre cómodo. Eso se podría hacer con tiempo pero yo no puedo cambiar de un día para otro una trayectoria de años en el paladar del lector. Entonces supongo que, de alguna manera, hago mi propio estudio de mercado y, ajustando determinadas cosas, trato de dar al lector lo que necesita. También es cierto que este es un lenguaje universal, como la música, y te puede gustar o no. Vuelvo a lo que decíamos antes: si uno es un profesional y le da al lector todo lo que demanda se va encontrar con que se encuentra cómodo y va a poder leer cualquier tipo de historia que le ofrezcas.



¿Nunca has pensado en escribir tus propios guiones?

No. Siempre tuve la suerte de tener muy buenos guionistas; me considero básicamente un narrador pero de tipo gráfico, porque me gusta hacer historieta. Pero nunca despertó en mi la avidez de decir *voy a escribir mi propia historia porque no puedo dibujar lo que quiero*. Trabajé tan libremente con todos que he podido desarrollar mi arte sin inconvenientes.

¿Algún otro proyecto en perspectiva que no hayamos comentado?

No, porque tengo mi cuota cubierta durante bastante tiempo. Por ahora, el proyecto es básicamente cuidar 100 balas, mimarlo lo suficiente como para que cuando termine mi contrato pueda dejarlo un poquito de lado, solo un poquito, para hacer otras cosas de las muchas que, por suerte, me han ofrecido.

Pero, básicamente, priorizando 100 balas porque me parece que es algo muy bueno que no debe dejarse de lado ni perder calidad. Y vamos a tratar de mantenerlo hasta el número cien.

Arriba: viñetas de Batman Gotham Nigths. Por **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso**. DC Comics. Abajo: viñeta de 100 Balas Por **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso**. DC Comics.

GODZILLA

FRANCISCO NARANJO

2002. 4

Sobre mi mesa tengo, entre otras cosas, un libro de **José Luis Sampedro** editado por Destino el pasado mes de abril: *El mercado y la globalización*, con ilustraciones de **Santiago Sequeiros**.

El texto, transparente y conciso, tiene todas las virtudes del mejor panfleto: denuncia, disecciona, propone. La prosa limpia del escritor expone con la convicción del viejo profesor y el entusiasmo del converso que predica a conversos. Las conclusiones, el espíritu, son tan discutibles como cabe esperar: ¿Otro mundo es posible? Me atrevo a decir que es, en todo caso, imaginable. ¿Posible? ¿En manos de quién nos ponemos para hacerlo de verdad posible? Dejadme que sea escéptico.

Pero si lo traigo aquí a colación, si está en mi biblioteca, es por el trabajo de **Sequeiros**, un dibujante que aparece y desaparece como un Guadiana teñido de negro, uno de esos talentos indomables e inconstantes que uno quisiera ver más a menudo en las mesas de novedades de las librerías. Su aportación a *El mercado y la globalización* resulta, después de tanto tiempo sin saber de él, sorprendente y muy, muy refrescante.

Da gusto verle tan dueño de sí mismo, tan consciente de sus capacidades plásticas. Los dibujos que enriquecen el libro son limpios y ágiles, libres de la densidad expresionista que en algún momento lastró sus páginas. Son ilustraciones deudoras de una cierta estética de raíz norteamericana, lo que no deja de suponer una interesante paradoja si tenemos en cuenta el texto que iluminan, pero están cargadas de una libertad y un dominio técnico cautivadores.

Conocí a **Sequeiros** hace ya muchos años, durante un Saló de Barcelona. Era por entonces un chaval alto y moreno, guapo, capaz de decir las mayores barbaridades con una dulzura desarmante. Atrapado en su particular mística del malditismo, jugaba a ser **Bukowski** con un entusiasmo inconsciente y un poco infantil, pero encantador.

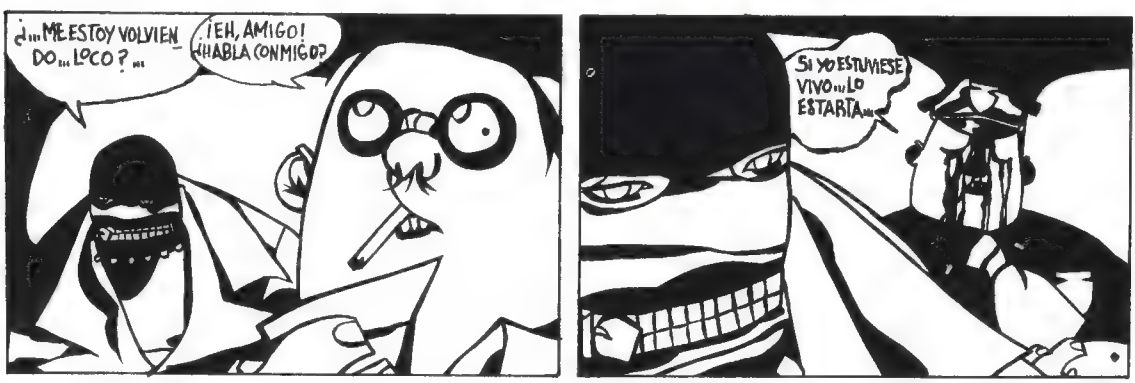
Sus tebeos, todos sus trabajos, han sido siempre, vistos con la perspectiva del tiempo transcurrido, una suerte de imparable erupción. Sobre la página impresa uno podía ver cómo surgía a borbotones de tinta negra un mundo propio, absolutamente personal, complejo y vivo. Inabarcable. *Ambigú*, *Nostromo Quebranto*, *Tó Apeirón*... Títulos que suponen sólidos islotes en la pequeña historia de nuestra Historieta, autónomos, aislados, a medio camino entre el genio y el desvarío. Libros que se revelan hoy como meros apuntes de algo mucho más grande que palpita detrás, una sensibilidad inédita que lucha por concretarse.

La velada fue larga, cargada de vino y cerveza. **Sequeiros** cargó la mayor parte de ella con un cuaderno de apuntes que acabó por abandonar más o menos camuflado detrás de la verja de no sé qué tienda que nos salió al paso, con la vaga intención de recogerlo a la vuelta. El resto de la noche lo llevamos nosotros bajo el brazo, claro.

Había maravillas en esas hojas un poco amarillentas, proyectos, bocetos, notas interminables redactadas con su estilo torrencial.

Pocas veces he vuelto a tener contacto con él, más allá de alguna conversación telefónica, pero he seguido su errática trayectoria con interés, y hoy aplaudo su regreso por la puerta grande con este libro que se venderá como churros gracias al nombre de **José Luis Sampedro** y a la moda, que lo es, antiglobalizadora. Confío en poder ver pronto algún nuevo atisbo de ese mundo interior que le sigue bullendo dentro, alguna historieta que nos devuelva al autor arrebatador que puede aún llegar a ser.

Bienvenido a casa, **Santiago**. Y enhorabuena



© Santiago Sequeiros

TOMAZ LAVRIC

Hacia tiempo que un autor no irrumpía en nuestro mercado con tanta fuerza como lo acaba de hacer Tomaz Lavric. A la publicación en las páginas de El Víbora de la serie de historias cortas que componen su álbum *Tiempos Nuevos*, se añade la edición por parte de Glenat de sus *Fábulas de Bosnia*; habiendo comenzado también en El Víbora la aparición serializada de su álbum *La Fuga del Lagarto*.

Fuera del valor historico-sociologico que pueda tener la obra que hasta ahora conocemos de Lavric, lo que queda claro nada más leer unas pocas de sus páginas es que estamos ante un nuevo talento surgido en esa zona tan propicia para dar grandes historietistas que son Los Balcanes. Desde su residencia en Eslovenia, Tomaz charló con Norman Fernández, con el auxilio poliglota y tipográfico de Nino Ortea.

¿Cómo empezaste en este negocio?

Nunca he tenido la sensación de estar *en este negocio*. Mi trabajo principal es la ilustración y la caricatura política que realizo para el semanario Esloveno Mladin –La Juventud–; los cómics siempre han sido para mi una afición, una *labor de amor*. En las dos páginas que Mladina dedica a la historieta es donde publiqué durante años mis primeros trabajos en forma de cómic. Después, autoedité estas historias en formato de álbum –con ediciones que oscilaban entre las 700 y las 1.000 copias–. Posteriormente mi trabajo fue descubierto por un representante de Glenat, y así comenzó mi relación con Glenat.

¿Te sirvieron de ayuda tus estudios de Bellas Artes para tu posterior carrera en el mundo del cómic?

En la época en que estudiaba Pintura en la Academia de Bellas Artes, no hacía ningún tipo de cómic –los tebeos eran considerados algo indigno de un artista, y necesité algo de tiempo para abandonar esta forma de pensar–.

Pero por otro lado mis estudios ensancharon mis horizontes, me proporcionaron un conocimiento artístico básico y pasé cantidad de horas estudiando la figura humana, lo que me fue bastante útil para mi posterior trabajo en cómics.

¿Quienes son tus principales influencias en el mundo del comic?

CALM DOWN, MAN!
SOY PERIODISTA, VOY A LA CONFERENCIA DE PAZ, AQUÍ TENGO LAS AUTORIZACIONES Y PERMISOS PARA CRUZAR ESTE TERRITORIO...
¡TÚ, EL AZULETE, HIJO MATERTVOJU! ¡NO JODAS, ES UN ESPÍA, SPY! ¿LO ENTIENDES?
¡YEBO MATERE?! I UNDERSTOOD IT! FUCK YOU, SON OF A BITCH!
¡CIERRA EL PICO! ¿QUÉ HAS FILMADO? ¿PARA QUIEN TRABAJAS? ¡VAS A VER LO QUE HACEMOS CON LOS ESPÍAS! ¡DATE LA VUELTA Y AVANZA HACIA EL BOSQUE!
¡NO!
¿NO QUIERES? NO IMPORTA...
LEAVE HIM ALONE!
¡CALLA, AZULETE, ESTO NO ES ASUNTO TUYO!

Viñetas de *La Mosca*, en *Fábulas de Bosnia*. Por **Tomaz Lavric**. Glenat, 2001

¿QUÉ?¿QUÉ ES LO QUE NO ENTIENDES? SÍ, GORKY ESTÁ AQUÍ CONMIGO, TOMANDO UN CAFÉ
PERO ¡ESO NO ES POSIBLE!¿¿CÓMO PUEDE ESTAR AHÍ SI LO TENGO AQUÍ ENFRENTE?!
PERO, ¿QUÉ ESTÁS CONTANDO, FRENIK?! ¿HAS ESTADO BEBIENDO O QUÉ ?
¡QUE NO, QUE NO, QUE ESTÁ AQUÍ! LLEVAMOS CON ÉL DESDE LAS CUATRO
¡NO ES POSIBLE! ¿¿PERO A QUIÉN HABÉIS PILLADO?! ¡HAS VUELTO A CAGARLA, CRETINO!
¡¡TE ARRANCARÉ LA CABEZA!!
OH MIERDA, MIEEERDA..
¡¡FRENIK..!! ¡¡TE ACABAS DE QUEDAR SIN TRABAJO!!
NO PUEDE SER. ¡NO ME PUEDE ESTAR OCURRIENDO A MÍ!
¿QUÉ PASA? ¿¿FRENIK?! ¡¡RESPONDE!
NHHH.. MNNH

Oh, serían tantos los que mencionaría. Con el tiempo, los que han demostrado tener mayor influencia quizás han sido **Moebius**, **Hermann**, **Bilal**, **Muñoz-Sampayo**, **Jaime Hernández**, **Miller**, el *Maus* de **Spiegelman**, los guiones de **Moore**...

***Rdeci alarm* fue tu primer álbum ¿Es cierto que es autobiográfico?**

Bueno, es casi autobiográfico. *Rdeci alarm* –**Alerta Roja**– es una historia sobre mi juventud, es sobre adolescentes en 1980, unos jóvenes punk-rockers frustrados, que gritaban pidiendo Anarquía en mitad de un país comunista. Y que bebían cantidad de cerveza, –risas–

Con *Fabulas de Bosnia* obtuviste un gran éxito internacional y varios premios –Sierra, Bruselas,...–, pero ¿por qué hisciste ese álbum?

Como artista fue la única forma que tuve de reaccionar ante los trágicos sucesos que ocurrían en la antigua Yugoslavia, que estaba siendo destruida sangrientamente por una serie de envilecidas guerras étnicas. Mi república, Eslovenia, se liberó rápidamente del conflicto, así que tuve la oportunidad de contar todas estas historias desde un punto de vista de sufridor-observador. Estaba lo suficientemente cerca como para saber lo que realmente estaba sucediendo, y lo suficientemente lejos como para no ser un objetivo.

¿Resultó duro para ti realizar un álbum como ese?

Si, lo fue. Era mi país el que se estaba desgarrando, había gente que conocía que o bien estaba luchando o huyendo de sus hogares. Lugares que conocía eran quemados y destruidos y un buen amigo resultó muerto por una granada en Sarajevo. El álbum está dedicado a él y a todas las víctimas inocentes de la Guerra.

Por cierto, ¿qué significa TBC**?**

Utilizaba diferentes seudónimos dependiendo del tipo de cómic que realizara. El público internacional me descubrió como **TBC**, y era más fácil para ellos recordarme como **TBC** que por mi nombre real, así que lo he mantenido. **TBC** es una abreviatura de **To Be Continued** –continuará–, término que suele aparecer al final de los cómics.

Tu siguiente álbum, *La fuga del Lagarto* era bastante diferente de *Fabulas de Bosnia*, ¿a qué se debieron esos cambios en la historia y en apartado gráfico?

Hice L*a fuga del Lagarto* tras *Fábulas de Bosnia*, necesitaba hacer algo más ligero y en lo que no me implicara emocionalmente. Disfruté mucho realizando el álbum, fue totalmente espontáneo y tuve libertad para experimentar con la composición de viñetas y las posibilidades del dibujo en blanco y negro. Además disfruté mucho con el personaje principal, quien pese a ser un anti-héroe total, en el pleno sentido de la palabra, sigue simpático.

***Tiempos Nuevos* era, en cambio, más similar a *Fabulas de Bosnia*, ¿era algo así como el siguiente paso a tu álbum sobre la guerra?**

Sí, comparten el mismo espíritu. Las historias son sobre gente que sufre con la dolorosa transición económica y política de mi país. Pero creo que son aplicables a cualquier país del Este de Europa en la época post-comunista.

Hablanos un poco de *El Decalogo* y tu participación en él.

El Decalogo es un gran serial histórico sobre un

¿LO BASTANTE COMO PARA QUE ME ROMPIERAN LAS DOS PIERNAS?
PRONTO ME DI CUENTA QUE SE TRATABA MÁS BIEN DE NEGOCIOS
¿TE APETECE GANAR DINERO FÁCIL, CHAVAL?
OH ¡¡CLARO!
EL SEÑOR SUIFFO NO HACE MUCHO TODAVÍA LE LLAMABAN "EL SEBO" Y LE PELUZABAN EL CULO. PERO AHORA ES UN PEZ GORDO
UNOS EXTRANJEROS AMIGOS DEL "SEBO" TENÍAN QUE ARREGLAR UN ASUNTO DE PROVINCIAS..
MÁS TE VALE NO DECIR PALABRA DE ESTO A NADIE
¿YO? YA ME CONOCÉIS
Y PREFERÍAN VIAJAR CON UN GUÍA AUTÓCTONO.
¿QUÉ ASUNTO? ¿TAL VEZ ADMIRAR PAISAJES NEVADOS? ME EXTRAÑABA
HACIA LAS DOCE APARECIÓ UN AUTOMÓVIL SILENCIOSO Y OSCURO CON DOS TIPOS SILENCIOSOS Y OSCUROS DENTRO. UNO DE ELLOS CUADRADO Y CALVADO, Y EL OTRO CON CARA DE ABURRIDO Y LLENO DE GRANOS.
EH... ¡HOLA, TÍOS!
TÍOS ¿QUERÉIS TOMAR ALGO?
ES CURIOSO LO AMABLE QUE SE PERCIBE EL MUNDO CUANDO LO VES A TRAVÉS DE LOS CRISTALES DE UN COCHE DE LUJO.. A PARTIR DE AQUEL MOMENTO PUSE LA CARA IMPENETRABLE DEL GUÍA TURÍSTICO PARA MAFIOSOS, PARA DARLE MÁS REALISMO AL ASUNTO.
NO.. GRAZIE. ¡EH, LUIGI! ¡SE PRUDENTE MIENTRAS CONDUCES!
¿ESTOY HASTA LOS HUEVOS! ¿DÓNDE ESTÁ EL GORDO? ¿ESTÁ ENFERMO O QUÉ?
QUIZÁS TENGA LA GRIPPE.. O UN BALAZO EN EL VIENTRE

Arriba: página de *Los cobradores*, de **Tomaz Lavric** en El Víbora, nº 261. 2001
Abajo: página de *La fuga de lagarto*, de **Tomaz Lavric**. El Víbora nº 266. 2002.

¿SABES ESE DE QUE MOUYO SE COMPRA UN MERCEDES DE SEGUNDA MANO EN SARAJEVO?
ITALUCA
?
¡NO LO CONOZCO, CUENTA!
¡VENGA, CUENTA!
¡HÁBLALE ESI

libro, que aparece en diferentes momentos y lugares durante siglos. *Le serment*, el álbum que yo dibujé, es la cuarta parte de esta saga. Transcurre principalmente en la Roma posterior a la guerra; los principales personajes son un sacerdote, un ex soldado y una partisana, todos yugoslavos.

Para mí, trabajar en un proyecto tan comercial y colaborar con el guionista fue una experiencia nueva e interesante.

¿Y quien es Ratman?

Ratman es mi parodia de un superhéroe. Él es un cabrón grande, gordo e ignorante, vestido en un disfraz de Mickey Mouse. Fuma y bebe en exceso. Vive en las alcantarillas de mi ciudad, Ljubljana, y principalmente se ocupa de problemas locales –atascos de tráfico, polución, vandalismo, políticos corruptos, policías estúpidos y taxistas mal educados–. Además, para divertirme dibujo cada episodio en un estilo diferente.

¿Qué te parece la edición española de tus *Fábulas de Bosnia*

Es básicamente una reimpresión de la edición francesa, pero con una hermosa portada nueva. Además hay una nueva introducción por **A. Benoist** y **P. Riera**. La cual sigo esperando que alguien me traduzca...

¿Te sorprende el éxito que estás teniendo en un lugar tan alejado de tu país como España?

Bueno, no estoy TAN lejos. Eslovenia viene a estar a la misma distancia de vosotros que Holanda. Y creo que el Arte no tiene fronteras.

Pero, por supuesto, me enorgullece que mis historias, aunque a veces son muy localistas, sean apreciadas universalmente.

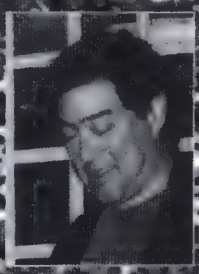
Y estoy especialmente orgulloso de ser apreciado en España, un país con tan grandes creadores en el campo del Cómic.

NO TENGO PAPÁ.
¿PERO QUÉ DICES, NERMIN?
¡NO DIGAS ESO! LO HAN DECLARADO DESAPARECIDO. VOLVERÁ...
¡ESTÁ MUERTO, MUERTO! ¡LO SÉ!
¡BASTA! ¡A LA CAMA AHORA MISMO!
PFÚU.
DEJA DE MENTIR. ¡LE HAN MATADO EN KONJIC! NESO ME LO HA DICHO. ¡LOS MATARON A TODOS!
¡DÉJAME!
UN RUGIDO SORDO SE ELEVÓ DETRÁS DE LAS ROCAS. ERA LA VOZ DE SHERE KHAN: «YA HACE DEMASIADO QUE EL PEQUEÑO VIVE. DÁDMELO, ERA MI PRESA. ¿DE QUÉ LE SIRVE EL HOMBRECITO AL PUEBLO LIBRE DE LOS LOBOS?»
EL LIBRO DE LA SELVA
Y QUE NO TE VEA GASTAR LA VELA. ¡DUERME!
SÍ, SÍ...
4

Arriba: página de *Los cobradores*, de **Tomaz Lavric** en El Víbora, nº 261. 2001
Abajo: página de *La fuga de lagarto*, de **Tomaz Lavric**. El Víbora nº 266. 2002.

el punto de vista de un REBELDE

LARRY HAMA



Después de haber visto tanto *Spider-Man* como *El Ataque de los Clones*, me encuentro entusiasmado por una y decepcionado por la otra. Creo que *Spider-Man* es sorprendentemente buena, básicamente porque **Toby Maguire** es tan fiel como él que más a la visión que tenía **Stan Lee** de Peter Parker.

Su ingenua bondad natural, su aparentemente imposible anhelo por Mary Jane y su conflictiva amistad con Harry Osborne sobreviven intactos a la traslación del comic a la pantalla, así como los incidentes relacionados con el combate de lucha libre, el asalto y el tío Ben.

Sin embargo, lo más importante que sobrevive a la translación es que el conjunto transmite sensación de *diversión.* El asombro y regocijo de Peter Parker ante sus recién descubiertos poderes es digno de ver.

Nos hace imaginar lo que sentiríamos si fuéramos nosotros los que nos despertáramos con nuestros cuerpos transformados, nuestros sentidos aumentados y nuestros dedos pegajosos.

Diversión es también algo de lo que decididamente carece *El Ataque de los Clones*. Todos los personajes se toman demasiado en serio a sí mismos y el diálogo alcanza un *diez* en el ranking de pretenciosidad.

Todo en la película, incluidos los efectos especiales, es pesado, duro, denso. Las cosas no se encienden de verdad hasta el tercer acto, donde una muy necesaria pelea de capa y espada y acción tipo comic animan la gran lucha en el coliseo, pero para entonces estás tan aburrido de esos personajes totalmente improbables que ya no te impartan para nada.

Quizá soy sólo yo, pero no me puedo identificar con una romántica historia de amor sobre el tipo que va a crecer para convertirse en Darth Vader. ¿Por qué hacerlo? ¿no está esto en la onda de *El Joven Josef Stalin* o *Los días escolares de Torquemada*? Quiero decir, ¿qué más da que fuera mono cuando tenía diez años? También Hitler era mono probablemente. ¿Estamos olvidando que Darth Vader ordenó la destrucción de planetas enteros? ¿No está esto en un plano más alto de villanía que la limpieza étnica? Y, ¿por qué la pelicula es tan poco alegre? Hay una gran escena en una línea de ensamblaje de una factoría de androides que parece estar directamente copiada de *Evasión en la Granja –Chicken Run–* pero incluso esta se deshincha. Quizá es porque R2D2 y C3PO tienen tan poco que hacer y sus pequeñas escenas no están bien escritas ni bien planeadas.

Lo que creo es que se suponía que Jar Jar Binks iba a ser el elemento cómico principal, pero la reacción del público ante su aparición en *La Amenaza Fantasma* fue tan mala que su papel fue mayormente borrado de *El Ataque de los Clones.*

Si, técnicamente, los efectos especiales son bastante impresionantes y trasmiten la sensación de una realidad distinta, pero el decorado de la vieja granja de Tatooine de la original Star Wars –¿es el decorado original, o lo reprodujeron exactamente?– es mucho más emotivo, en lo que a mi concierne, porqué evocaba alguna clase de conexión con la raza humana. Es el único decorado en toda la película que tiene el aspecto de ser habitable por humanos. De hecho, la escena con el joven Tío Owen y Tía Beroo contiene los únicos personajes humanos normales en la historia.

Más de un crítico ha dicho que los efectos especiales de *El Ataque de los Clones* hacen que los de *Spider-Man* parezcan inferiores. Sí, es verdad, SI sólo miramos los efectos especiales fuera de contexto. En Spider-Man, los efectos apoyan una historia sobre personajes con los que quieres identificarte.

Los personajes son más importantes que los efectos, como debe ser. En *El Ataque de los Clones*, los personajes parecen ser secundarios a los efectos.

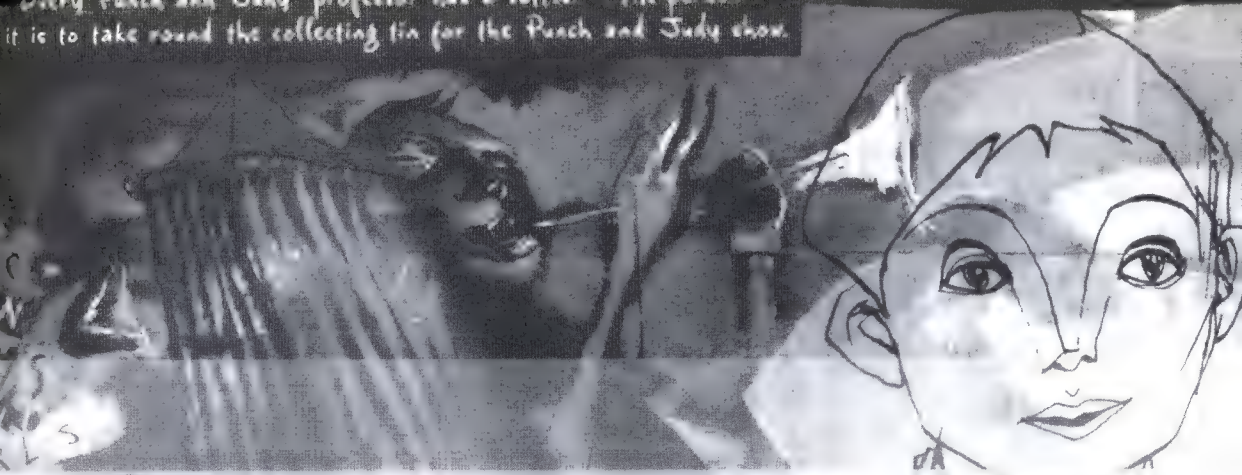
Lo siento, pero a la larga, siempre escogeré historia y personajes ante lo que es solo una golosina para los ojos. Creo que muy fácilmente podría ver una simple comedia romántica protagonizada por **Toby Maguire** y **Kirsten Dunst** que no tenga efectos especiales en absoluto. No puedo decir lo mismo acerca de los dos protagonistas de *El Ataque de los Clones* por mucho que me guste **Natalie Portman**. No hay química en entre ellos.

No es que *Spider-Man* no tenga ningún fallo. **Willem Dafoe** se atasca con algunos de los peores diálogos nunca vistos, y parece tan avergonzado que no los interpreta en absoluto.

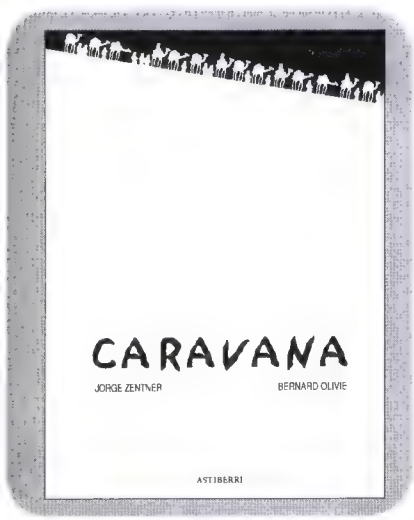
Hay una escena entre el Duende Verde y Spidey en un tejado tan patéticamente mala que parece sacada directamente de los Power Rangers. Incluso tienes a dos personajes interactuando emocionalmente a gran nivel en una escena donde ninguna cara está visible porque sus máscaras las cubren completamente.

Como regla básica, si una escena puede ser interpretada con igual emoción por un par de monigotes de trapo, entonces es que algo va mal.

Pero con lo que realmente me quedo es con el test de *¿quiero ver la película otra vez?*. Volvería a ver *Spider-Man*, pero la única manera de que volviera a ver *El Ataque de los Clones* sería en video, así podría usar el avace rápido en todas las partes lentas.



Queremos tanto al cómic



Caravanas
Jorge Zentner y Bernard Olivié
Astiberri

Si *Plagio de encantes* demuestra la viabilidad de la fusión entre cómic y poesía, *Caravana* sin duda va un paso más lejos al utilizar a la propia historieta como herramienta lírica. Además de que certifica lo arriesgado y fructífero del criterio de la casi debutante Astiberri; criterio que, lejos del titubeo o de la concesión al fan, apuesta por títulos y autores poco convencionales aunque de probada solvencia, cuando no claramente por obras maestras inéditas en castellano como ese *Camino de América* que reclamaba desde hace años una edición en España. Dentro de lo cual asombra incluso la publicación de *Caravana*, probablemente el producto más atípico del catálogo de la editorial tanto como de la trayectoria de **Zentner**. Efectivamente, el veterano guionista argentino es la mitad de ese feliz ente creativo formado con el impecable dibujante **Pellejero**, con quien ha evolucionado y cosechado premios desde hace casi veinte años. También ha inspirado al pincel de monstruos de la viñeta como **Mattotti**, **Tha** y **Carlos Nine**, o a jóvenes talentos como **David Sala**, junto al que firma otro álbum en este mismo sello.

Pero si bien por lo general se adentra en las honduras de la conciencia humana bajo diferentes estéticas y registros, a menudo ligados a la más hermosa aventura, es aquí un entorno natural el que desea diseccionar como un ente orgánico: el desierto africano, que tiene sus propias constantes vitales y es capaz de crecimiento y de cambio. Para tal fin cuenta con la complicidad del dibujante francés de 41 años **Bernard Olivié**, procedente de la pintura y el diseño, con quien ya realizara el álbum *Hammérika* en 1991.

Así, cuando el protagonista de la historia se integra en una comitiva de nómadas, de camelleros que hacen del viaje su existencia, el lector también inicia un periplo pausado, seguro y constante. En él, los pensamientos fluyen con naturalidad y las imágenes se suceden al ritmo preciso del trayecto: evocadoras, misteriosas e inevitables. Todo lo cual nos depara un álbum que transcurre con la morosidad de la existencia en estas latitudes a lo largo de 168 páginas. Páginas, sin embargo, tan livianas como serenas.

Desconocemos de dónde parte la caravana y también a dónde llega; ni siquiera, si acaso llega. Pero no importa. En realidad, el trayecto es un fin en sí mismo, con todo lo que implica de recorrido iniciático. La experiencia objetiva y subjetiva del mencionado protagonista en ese viaje, parábola de la propia vida y sus diferentes etapas, quedará plasmada en la eficaz interacción de dibujo y texto; precisos ambos en la distribución de sus respectivos protagonismos. De forma que las sensaciones escritas evocan imágenes mientras que los recursos plásticos generan nuevas sensaciones.

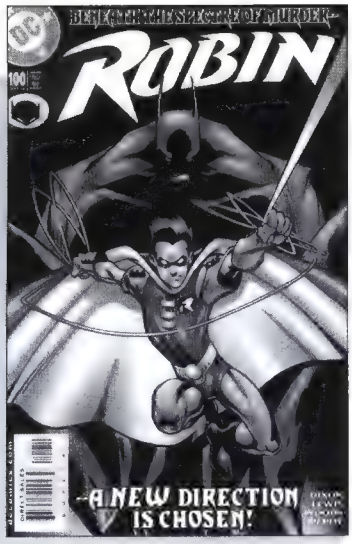
Resulta certero el término *haiku* para titular esta colección, al menos en el caso que nos ocupa. Porque, como en el ejercicio poético japonés, la síntesis radical es fuente de un extraño y contundente lirismo. El álbum está regido por un espíritu minimalista, pues, obviamente afín al desierto como paraje de la economía de recursos por excelencia. Economía de gestos, de energía, de agua, de palabras... Ello motiva la reserva y la concentración; y la intensidad, por tanto, claramente acusada en la estética y en las frases del libro.

El espacio resulta en *Caravana* tan fundamental como en el propio paisaje desértico: sin límites preestablecidos ni pautas, libre en su extensión y desarrollo. El espacio abierto induce a la mirada interior, reflexión que **Zentner** nos propone a través del protagonista, con lo que el intimismo se contrapone acertadamente al carácter grandilocuente del entorno.

El dibujo de **Olivié** produce figuras de rasgos dúctiles, animales y personas a menudo plasmados con un trazo vacilante que semeja la imagen evanescente causada por el calor intenso. Y también contiene cierto tono naif que se corresponde con el carácter elemental de la naturaleza y sus fenómenos. Porque sin duda es en el paisaje donde recae el verdadero protagonismo gráfico, en los mares de arena, las rocas, el viento, la vegetación y el sol. Paisaje inmutable pero a la vez alterado por los elementos. Dunas, oasis, cañones, hogueras y estrellas que aquí asumen formas geométricas cercanas al cubismo cuando no rayanas en la abstracción. Los autores, además, eluden el cromatismo, evidente atractivo por la luminosidad y la miríada de tonos en juego, pero entienden que el blanco, el negro y los grises planos reflejan mejor la deslumbrante pureza del desierto.

Resulta difícil evitar la tentación de utilizar una frase del álbum como colofón a estos párrafos que, no lo olvidemos, pretenden recomendar la lectura del mismo. Y la frase es esta: *La caravana, los camellos, los guías, yo... Somos lo que sueña el desierto*. No hay nada que añadir.

Yexus



Robin nº 100
Dixon&Lewis&Woods&Pepoy
DC Cómics

Todo tiene un final. La inmensa mayoría de las relaciones, afectivas o creativas, guardan una fecha de caducidad. En algunos casos el vínculo se reduce a una noche, en otros a casi una vida. La unión entre **Chuck Dixon** y El chico maravilla superó los once años. En ese tiempo a algunos nos ha dado tiempo a casarnos, a separarnos,... a caer y volver a levantarnos más veces de las que nos creíamos capaces. En este período, al igual que Tim Drake, hemos aprendido que cuando una relación no se basa en el respeto más vale alejarse de ella.

Robin fue presentado en Detective Cómics 38 –abril 1940–. Todo parece señalar a **Jerry Robinson** como padre del personaje –al igual que de otros como El Joker–; aunque el tener **Bob Kane** registrada la propiedad literaria de las creaciones dificulta el reconocimiento de la progenitura. De 1947 a 1952, Robin fue el titular de la serie Star-Spangled Cómics –desde el episodio 65 –febrero 1947— donde la presencia de Batman, acompañado de sus enemigos, en la colección fue habitual.

Aprovechando el abandono del Petirrojo de la Batcueva, se intentó que El Murciélago volara solo. Pronto quedó clara la necesidad de un Chico Maravilla que con su sonrisa iluminara la tenebrosidad en la que se desenvolvía El Caballero Obscuro. Jasón Todd, sustituto de Dick Grayson como Robin, fue presentado en Batman 368 –febrero 1984–. La conjunción entre el rechazo que la nueva encarnación del personaje despertó entre un sector de aficionados, y el desacierto de su trato editorial se tradujeron en su muerte en Batman 428 –diciembre 1988–. A la altura de Detective Cómics 618 –agosto 1990– Tim Drake ya se realizaba su periodo de iniciación como Petirrojo.

Es en enero de 1991 cuando **Chuck Dixon** entra en escena. Los guiones para la miniserie de cinco números Robin constituyen su primer trabajo para DC. Lo que vino después forma parte de la Historia del mundo del Cómic: diferentes ediciones de ejemplares con portadas cambiantes –holográficas, en relieve,...–, increíble éxito de ventas, dos nuevas miniseries –Robin II: The Joker's Wild –cuatro episodios, octubre-diciembre 1991–; Robin III: Cry of the Huntress –seis entregas, diciembre 1992-marzo 1993— y en diciembre de 1993 comienzo de la serie regular.

Dixon –por entonces guionista regular de Detective Comics desde el episodio 664, mayo 1992; serie donde presentaba aventuras protagonizadas en exclusiva por Tim Drake –The Dragon, dc 650— aceptó escribir los doce primeros números de Robin ante la insistencia de **Denny O'Neil**. En realidad desarrolló la totalidad de los proyectos que llevaron la palabra Robin en su título hasta su marcha de la editorial, 99 episodios de la serie regular y todos los anuales menos el primero. Luego vendría la presencia, desde su génesis, en las colecciones Nightwing –que abandonará en el número 70– y Birds of Prey –hasta el episodio 46–. Si a esto le sumamos sus trabajos en Batman, Catwoman, Legends of the Dark Knight, o Batman Chronicles; y los prestigios y especiales del personaje por él escritos, no resulta aventurado considerarlo como el creador con más entidad en la trayectoria del Batuniverso en los últimos diez años.

En su despedida, que incluye el adiós físico del guionista en forma de taxista de la compañía **Dixon**, intenta cerrar una serie de subtramas planteadas a lo largo de la serie; y dejar al personaje, y a su cohorte de secundarios, en un momento narrativo que permita a su sustituto **Jon Lewis** –autor de True Swamp y Ghost Ship– darle un nuevo enfoque a la colección. Todo ello limitado por el hecho de encontrarnos ante una serie basada en el concepto de continuará, y delimitada por las coordenadas creativas de un Universo DC donde Lex Luthor es presidente de los USA.

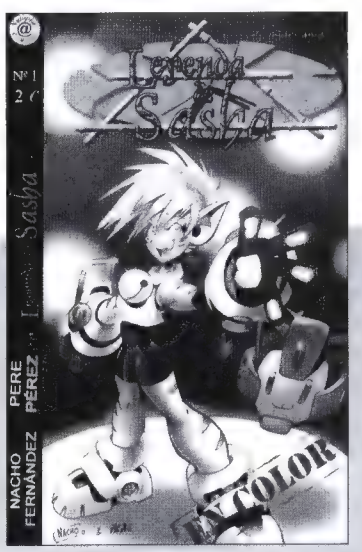
Progresivamente, **Dixon** había moldeado la figura de Robin, en un intento de alejarlo del papel de mero acompañante de Batman. Para ello se centró en Tim Drake, y en su día a día como adolescente con los mismos problemas que cualquier otro joven: chicas, padres y estudios. A lo que se une la dificultad de llevar una vida normal, cuando a las horas en que tus compañeros combaten su soledad con gatitas que les robarán el corazón, tu gustas de ponerte un pijama para impedir que Catwoman robe un diamantón. Este planteamiento de héroe adolescente atrapado entre los impulsos de sus hormonas y su tendencia al spantex, se aleja de las pautas marcadas por **Lee** y **Ditko** en Spiderman; al presentarnos a un héroe que lo es por decisión propia, no como consecuencia de una amarga experiencia de la infancia, o por asumir que todo gran poder conlleva una gran responsabilidad.

Tim puede ser un joven alocado en el amor, o restringido por sus obligaciones familiares; pero es un héroe que desde niño se ha preparado para serlo, llevado por su deseo de hacer el Bien –más que de combatir el Mal, como Batman– y en todo momento sabe discernir entre su alter ego y su identidad. Es precisamente esta capacidad para diferenciar entre Robin y Tim, lo que lo acabará alejando de un Bruce Wayne convertido en disfraz de Batman.

Al final, Tim Drake consciente de que su realidad económica lo obligará a reorientar su forma de combatir el crimen, y de que su enfrentamiento con Wayne lo aleja de la sombra protectora del Murciélago, decide mantenerse firme en su lucha por el bien común. En su empeño, contará con la ayuda de su actual novia, Spoiler –presentada en Detective Cómics 647– y de todo un entorno afectivo que puede ocasionalmente lastrarlo como héroe, pero lo impulsa como persona.

La marcha de **Dixon** a la editorial Crossgen, nos deja huérfanos de sus batrelatos. Otros vendrán y ocuparán su función creativa, pero no por ello el recuerdo de la obra de **Chuck** pasará a anidar donde habite el olvido. Marzo de 2002 ha sido un mes ingrato, Robin no fue el único que vio truncados sus sueños por realidades ajenas.

Nino Ortea



Leyenda de Shasha
Nacho Fernández y Pere Pérez
Nutopi@

La evolución de Nacho Fernández no deja de ser un caso curioso. Tras ser el principal responsable del cómic español más vendido de los últimos tiempos, con su Dragon Fall, y a formar parte del también exitoso universo Fanhunter, inició un periodo de búsqueda de si mismo como autor, tratando de alejarse del encasillamiento como realizador *paródico* al que se había visto abocado. Para ello probó primero con algo que encerrase un riesgo asumible como fue *Starhounds* –utilizan-

do para ello un grupo de personajes ya conocidos por el público– y luego ya trató de volar sólo con sus propias creaciones, como en el caso de *Templarios* y de *Dark Breed*. El resultado fue un costoso triunfo personal donde el precio a pagar fue dejar atrás buena parte del respaldo de su público por el camino y donde el premio alcanzado fue un crecimiento cómo autor y una mayor satisfacción personal hacía la propia obra sin, para ello, renunciar a las constantes básicas que le definen como autor. Redefiniéndolas sí, pero apartándolas no.

Y así, tras los pequeños tumbos dados abandonando series –*Templarios*–, un intento de autoedición –*StarHounds*– y tras el cierre de la más longeva de las nuevas –*Dark Breed*–, hemos llegado a esta *Leyenda de Shasha* que nos ocupa ahora y que acaba de estrenarse en el pasado Salón del Cómic de Barcelona.

Como en todas sus obras se nota que el entorno que rodea a la serie está perfectamente definido de antemano antes de lanzarse sobre el tablero de dibujo, por eso es fácil englobar los trabajos de **Nacho** dentro de una categoría genérica identificable por el público –en este caso es un mundo de ciencia ficción donde un deporte de combate es el líder de audiencia–. Sin embargo, independientemente de cual sea ese género, **Nacho** es un autor que se encuentra muy cómodo desarrollando con calma, a lo largo de una larga trayectoria de números, sus historias. Esto, junto a la enorme carga de acción desenfrenada que intercala esporádicamente en sus obras, son sus principales influencias Manga. Esto y, quizás, su amor por el llamativo y atractivo diseño de personajes.

Este ritmo de narración, orientado a una alta numeración, no repercute en un lento desarrollo de la historia, ni mucho menos.

Apenas pasados 3 o 4 números te das cuenta de que muchas cosas han cambiado, de que una buena cantidad de acontecimientos y de descubrimientos han sucedido y de que los interrogantes desvelados han sido hábilmente sustituidos por otros nuevos, de modo que el interés por parte del público se mantiene. Y es que una sana diversión es la principal apuesta que **Nacho** hace en sus tebeos y el objetivo que se marca de cara al lector.

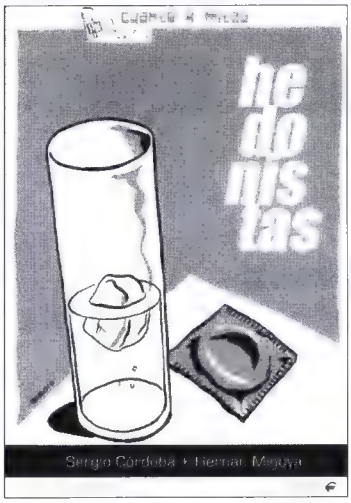
Algo que siempre es de agradecer.

Sin embargo, no parece ser que ni las largas numeraciones ni el tiempo sean dos concesiones que la industria o el público suelan dar en este país, motivo por el que la andadura que emprenden aquí los chicos de Nutopi@ es especialmente valerosa. Por si esto fuera poco, el cómic está editado a todo color –gracias al excelente trabajo e **Pere Pérez**, que además es el encargado de las tintas–, lo que hace que la valentía roce, sino sobrepasa, el límite de lo osado. Algo que, sin embargo, agradecemos tanto los lectores como **Nacho**, que ve como su trabajo, particularmente adecuado para el color, cobra una nueva dimensión.

Respecto a la historia, englobada dentro de un ambiente futurista, apenas ofrece una breve pincelada de lo que nos espera por delante, aunque si que sirve para definir a los personajes principales, el ambiente en el que se desenvuelven y para crear la sensación de que algo bueno nos espera delante.

Esperemos que **Nacho** pueda tener el tiempo necesario para continuar con *Leyenda de Shasa* y demos la bienvenida a una nueva aventura editorial.

Jorge Iván Argiz



Hedonistas
Hernán Migoya y Sergio Córdoba
Aralia Ediciones

Cuando vi *Hedonistas*, el trabajo que nos ocupa, estaba totalmente desprevenido acerca de su existencia y tardé unos segundos en darme cuenta de lo que tenía ante mí. Nueva editorial, nueva –evidentemente– colección de números únicos de autores nacionales, y un tebeo que reúne a dos ganadores de premios del Salón de Barcelona, de los cuales, además, me declaro admirador.

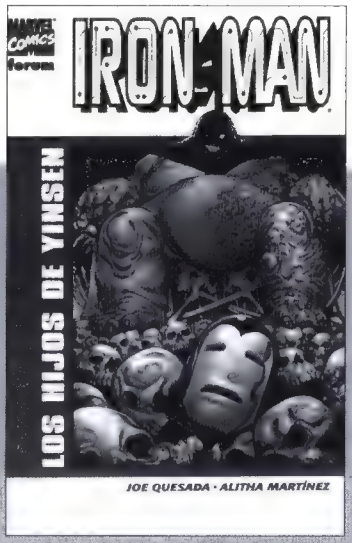
Que siento una especial, a la par que sorprendente, devoción por el trabajo de **Sergio Córdoba** no es ningún secreto. Es algo especial, desde luego, en la medida en que cualquier tipo de relación marcada por un efecto flechazo lo es. En mi caso, desde que cayó en mis manos la primera versión de su *Freaks in Love* –**Sergio** había realizado una versión en fotocopias de la primera parte de la historia–, supe que mi espíritu lector había encontrado un nuevo autor al que seguir incondicionalmente. Decía también que se trataba de algo sorprendente, y es que aunque en mi parte más consciente notaba y veía algunas limitaciones primerizas en el trabajo de **Sergio**, se daba esa extraña circunstancia por la cual, en ocasiones, el todo es mayor que la suma de las partes. En un principio podía tratarse por haber dado con algo diferente al resto de la oferta nacional, o por mi personal interés hacía las historias –sean en el medio que sean– cotidianas, de cada día, más aún cuando están contadas de un modo nada dogmático ni moralista. Es decir, mientras siguen siendo sencillamente, historias. Sin embargo no debía de tratarse sólo de esto, ya que otra buena cantidad de lectores agotaron la tirada original –de 2000 ejemplares, si no me falla la memoria– incluso antes de que se alzara con el premio al autor revelación del XVII Salón de Barcelona.

Lo primero que me llamó la atención fue ver que, por vez primera, el guión no era también suyo, sino de **Hernán Migoya**. De **Hernán**, además de que escribe endiabladamente bien, me llama la atención el hecho de que sea un guionista capaz de trabajar el género –cualquier género– entendiendo lo que se tiene entre manos, comprendiendo y respetando los elementos principales que el público espera de la obra que se lleva a casa, y construyendo sobre esa sólida base la historia que nos quiere contar. Quizás por esto, que nunca se sabe en estas cosas, sea por lo que ha ganado el premio a la mejor obra erótica del XIX salón de Barcelona y el premio al mejor guión de la aun muy reciente XX edición de dicho salón.

Evidentemente, con este planteamiento, supuse que **Hernán** en *Hedonistas* se abría adecuado al género *cotidiano* que tan bien le va a **Sergio**, y que sobre él habría construido una historia sencilla, pero efectiva y bien resuelta. Afortunadamente no me equivoqué. En esta ocasión la trama retrata, o se centra, en un grupo de homosexuales y más concretamente en un día –casi debería decir en una noche– de uno de ellos, tras la cual su forma de ver ciertas cosas no volverá a ser la misma.

Pero más allá de las inclinaciones sexuales de los protagonistas de la obra, o del lector que la reciba, lo que **Hernán** nos cuenta es una historia universal a partir de una simple anécdota pero ¿acaso no son los pequeños detalles los que marcan la diferencia? Yo creo que sí, y por eso me he quedado encantado con este nuevo trabajo de dos de las formas más en forma y más emergentes de nuestra industria.

Jorge Iván Argiz



Ironman: Los hijos de Yinsen
Joe Quesada & Frank Tieri & Alitha Martínez & Dan Panosian
Planeta De Agostini

Hace ahora casi un año reseñábamos la aparición en el mercado de *El hombre de la máscara de hierro*, el primer volumen que recopilaba las historias del Hombre de Hierro posteriores a la marcha de **Kurt Busiek**, en concreto las debidas al tandem **Joe Quesada** & **Sean Chen**, aunque en los últimos números apareciera acreditado como co-guionista **Frank Tieri**.

Pues bien, ha pasado el tiempo y ya tenemos en nuestras manos el siguiente tomo que, retomando la trama donde la dejo el anterior, nos ofrece los números USA 31, 32 y el Anual 2000. Teniendo en cuenta que estamos a mediados del 2002, es fácil ver el desfase cada vez mayor entre la edición española y la americana con el actual sistema de publicación, que se podía haber paliado en parte incluyendo más episodios, aunque también es necesario señalar que estos tres números forman una especie de trilogía perfectamente cerrada en si misma.

Por uno de esos caprichos del destino hemos visto antes el trabajo de **Tieri** en Lobezno, aun cuando estos episodios del Hombre de Hierro sean anteriores. **Tieri** recibe la difícil tarea de reemplazar a **Busiek** y **Quesada** y sale airoso de la prueba con una historia-trilogía en la que vuelve –de nuevo– a las raíces del personaje y da una nueva vuelta de tuerca a su origen.

Curiosamente, en el prólogo de la edición de Forum, al hablar del trabajo que **Tieri** ha hecho en este volumen, podemos leer: Ningún guionista hasta ahora se había atrevido a jugar de manera sustancial con el origen básico de Ironman. ¿Ninguno? ¿Acaso no lo hicieron **David Michelinie** y **Bob Layton** cuando recontaron-actualizaron el origen del personaje –véase Tesoros Marvel Ironman: *Los Años Perdidos*– e incluyeron a Jim Rhodes en la historia? ¿Acaso no lo hicieron **Byrne** y **Paul Ryan** en la saga *La semilla del dragón*, relacionando al Mandarín con el origen del Hombre de Hierro? ¿O no le acaba de dar una nueva vuelta de tuerca **Busiek** hace pocos años con su incomprendida *La edad del hierro*?

Ojo, esto no es una crítica al trabajo de **Tieri** que, al que esto suscribe, le parece muy interesante y un soplo de aire fresco que al personaje le viene de perlas, tan sólo que no hay nada *novedoso* en recontar el origen de Tony Stark / Ironman otra vez, lo importante es tener una idea original que enriquezca al personaje y amplíe posibilidades en cuanto a futuras historias, y no cabe duda de que en ese sentido **Tieri** ha cumplido con creces.

En *Los hijos de Yinsen* el guionista nos presenta a un nuevo grupo, una curiosa mezcla entre culto religioso y mercenarios high-tech que veneran al científico que ayudó a Tony Stark a construir su armadura y dio su vida por él. Sus caminos se cruzarán con los del Hombre de Hierro, que descubrirá que un viejo enemigo al que hacia muchos años había dado por muerto sigue vivo... y más peligroso que nunca. Una historia entretenida, moderna pero con un toque retro de esos que tanto gustan al lector nostálgico, a la que sólo se le puede poner la pega de que ni **Alitha Martínez**, ni **Dan Panosian**, nos hacen olvidar a **Sean Chen**, aunque las comparaciones sean odiosas y ambos dibujantes se esfuercen por hacer un trabajo lo más digno y correcto posible.

Resumiendo, un comic que no defraudará a los lectores del Hombre de Hierro, y que incluso agradecerán más aquellos que se engancharon al personaje durante la etapa de **Busiek**, debido a ese aire nostálgico y retro que empapa toda la historia. En todo caso conviene advertir que, si las ventas acompañan, lo mejor está por llegar, puesto que el equipo que actualmente esta a cargo de la serie en Estados Unidos es el formado por **Mike Grell** y **Michael Ryan**, dos autores de prestigio donde los haya, por lo que su visión del personaje no puede resultar cuanto menos que estimulante. El tiempo lo dirá.

Alejandro Caveda

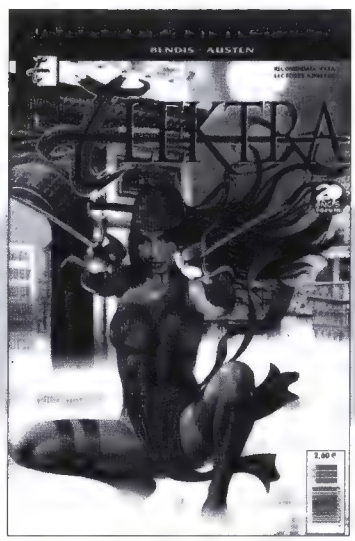
Elektra
Brian M. Bendis & Chuck Austen
Planeta DeAgostini

Lo cierto es que Elektra tiene un aspecto inmejorable para ser alguien que lleva tantos años muerta y enterrada. Entendámonos, cuando **Frank Miller** hizo que Bullseye liquidara de forma expeditiva a la atractiva asesina ninja, dijo que aquel era el final del personaje y que nunca lo resucitaría –aunque el mismo traicionaría sus palabras en la magistral Electra: Assasin, pero como no está muy claro que esa historia forme parte de la continuidad *oficial* de Marvel, pues...–. Sin embargo, la editorial no dudó en enmendarle la plana al autor y resucitar al personaje una vez que pensaron que las circunstancias editoriales eran las adecuadas para que Elektra volviera de la tumba.

Afortunadamente, lo que sí parecieron comprender desde el principio en Marvel es que Elektra es un personaje de autor, que necesita un equipo gráfico de calidad al frente para dar lo mejor de sí misma. Por ello, tras los interesantes esfuerzos de **D. G. Chichester**, **Peter Milligan** y **Larry Hama**, le toca el turno a uno de los guionistas más interesantes del momento, **Brian Michael Bendis**, que en colaboración con el dibujante **Chuck Austen** acomete la difícil tarea de relanzar a Elektra, esta vez dentro del sello Marvel Knights.

El argumento, en realidad, no puede ser más simple: SHIELD contrata a Electra para que viaje a Iraq, liquide a Saddam Abed Dasam, dictador del país, y recupere un cofre antiguo que este mantiene custodiado – con ayuda de la organización terrorista Hydra -en su fortaleza personal. En cuanto al contenido del cofre... bien, es mejor que sea el lector el que lo descubra por si mismo en el momento adecuado.

Así pues, el tratamiento que **Bendis**



le da a la historia no puede ser más sencillo –que no simple– y lineal. Eso si, narrado con todos los recursos que han acabado por ser sello personal de este autor: extensos diálogos, llenos de ironía, sentido del humor y juegos de palabras; un cierto deleite en el desarrollo pausado y minucioso de las escenas –especialmente las conversaciones, lo que hace que las escenas de lucha – más breves – resulten por contraste mucho más violentas–; una estética cinematográfica, a base de secuencias fluidas, planos medios, planos y contraplanos, etc. que le dan al lector la impresión de estar viendo

una película, más que leyendo un comic. No seria exagerado decir que **Bendis** ha escrito una de las mejores historias protagonizadas por Elektra, una deliciosa trama a medio camino entre un comic de superhéroes y una película de espías que respeta al cien por cien al personaje.

Para ello **Bendis** cuenta con la ayuda del antedicho **Austen** –autor también de la reciente *War Machine* para el sello MAX–, un dibujante con un estilo más europeo que americano. Me explico: su trazo es firme, cerrado, limpio, y muy minucioso a la hora de retratar personajes, edificios, calles, objetos, etc. A este respecto, no hay más que observar la escena del café parisino en el que el agente de SHIELD contacta por primera vez con Elektra: el dibujante hace gala de un detallismo tan minucioso que casi parece fotográfico, pero que resulta algo frío y, sobre todo, antidinámico. Todas sus viñetas – incluso las escenas de acción – resultan un tanto irreales, porque Austen se resiste a usar los recursos habituales para realzar el movimiento, como las líneas cinéticas, onomatopeyas, torsiones bruscas o escorzos exagerados. El color, por otro lado, contribuye a reforzar este efecto, ya que **Nathan Eyring** opta por una paleta de tonos fríos, oscuros o difuminados, lo que provoca que el uniforme rojo de Electra destaque como la única nota de color.

El resultado es una de las mejores miniseries dedicadas al personaje, y le haría a uno lamentar que **Bendis** deje la serie tras el número cinco –cerrando, eso si, todas las tramas abiertas en el primer número–, si no fuera porque su sucesor es **Greg Rucka**, un autor que llega de la Distinguida Competencia con el respaldo que supone su trabajo en los títulos del Hombre Murciélago.

Entretanto, podemos ir haciendo boca con esta miniserie-dentro-de-la-serie que nos devuelve en plena forma a una de las femmes fatales más atractivas de la historia del comic USA.

Alejandro Caveda

Hubiese sido una pena no volver a saber nada de las chicas de *Espiral*. De hecho hubiese sido una pena no volver a saber nada de **David López**, aunque estaba seguro de que esto último no sucedería.

Sin duda nos encontramos aquí ante un caso de compromiso entre obra y autor, o entre autor y obra, como ustedes prefieran. Un compromiso adquirido hace ya mucho, y es que las andanzas de esas jóvenes y alocadas chicas, perfectas hasta en imperfecciones, ya hace largo tiempo que vienen campando por las páginas de distintas publicaciones españolas, aunque no desde hace tanto como el que vienen habitando la mente de **David**.

Eso sí, poco a poco han ido haciéndose un sitio en nuestro panorama editorial, del mismo modo que se abren paso en la vida reflejada en esas pequeñas cárceles de papel que son las viñetas, y de las que parece que se tratan de escapar hacia la realidad del lector, con fuerza, yendo más allá del mero personaje bidimensional, y transformándose sencillamente en personas, con muchos matices, con muchas capas, sin un claro abc que marque su comportamiento.

A lo largo de los años he tenido la suerte de verlas en los catálogos editados por concursos de cómic donde empezaban a darle alegrías a su autor –y más de una vez, por cierto–. Volví a verlas en las páginas del prozine 451º y, como no, seguí disfrutando de ellas cuando fueron descubiertas para un público más numerosos en la línea Brut de La Cúpula, momento en el que –con un estilo más asentado- su autor aprovechó para establecer un nuevo punto de partida de cara al nuevo lector.

Por si fuera poco, cuando preparábamos *Amarillo Enamorado* en Dude Comics, tuve la suerte de poder echar un vistazo a todo el material atrasado de **David** sobre estas chicas, en lo que fue la constatación de un hecho... no parece que estas chicas tengan un gran trasfondo detrás ¡es que lo tienen!. Fue curioso ver como han ido evolucionando desde el principio y ver como el resto de es que se suman a la historia han sido siempre integrantes de un mundo tan cotidiano como surrealista y es que ¿acaso la vida no es una mezcla de cotidianeidad y absurdo?... precisamente por esto, pese a lo estrambótico de alguna situación, las protagonistas siempre se mantienen como algo cercano y real al lector.

En esta nueva entrega de las historias de Ana y Alicia podemos disfrutar de todas las características del trabajo de David, o lo que es lo mismo, un excelente manejo de los textos, donde la hábil distribución de los mismos –a menudo por toda la viñeta– hace que el lector

Espiral
David López
Planeta De Agostini

complete la lectura sin que se pierda; además, los textos sirven de perfecto apoyo a la viñeta, alejándose de reiteraciones absurdas y destinándose, mayormente, a voces en off, a descripciones extras o a muy ágiles diálogos que es, precisamente, otro de los puntos fuertes del autor. Y es que en un momento donde cada vez resulta más complicado encontrar un cómic en que cual los diálogos resulten fluidos y realistas, Espiral nos ofrece una verdadera demostración de cómo lograr esto, resultando a la vez, por la propia idiosincracia de la obra, divertidos y chispeantes.

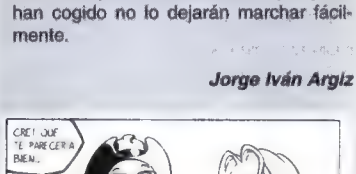
Por otro lado, y con los diálogos como base, volveremos a encontrarnos con otro rasgo distintivo de **David López**: su hábil caracterización de los personajes. Y es que si cada persona es un mundo, en algo ha de notarse en el papel ¿no?. Pues, para ello, y a partir de la forma de expresarse de cada personaje, David va bastante más allá, dotándole a cada uno de una compleja personalidad que el lector consigue captar rápidamente, hasta el punto de poder juzgar si una reacción sería o no lógica en un determinado protagonista.

Y respecto al dibujo, habría que comenzar por la planificación de página, que siempre al servicio de la narración sigue siendo original, pero se ha vuelto un poco más funcional... o quizás nos hemos ido acostumbrando, que también es posible. El trazo se hace menos poblado de líneas y menos recargado, aunque más definido y, con la inclusión de las nuevas tintas –obra de **Fernando Blanco** y de **Álvaro López**–, el acabado resulta más pulido y preciosista, en lo que supongo es una nueva evolución en la obra y en el arte del autor en general.

Detalle este que se nota por el espacio de tiempo entre entrega y entrega de Espiral, pero que seguro hubiese sido algo más progresivo y difícilmente apreciable en el caso de que se hubiese podido tener una presencia mensual en las librerías especializadas de este trabajo. ¿Estamos pues ante el aspecto definitivo de las protagonistas?... es difícil aventurarlo, pero me atrevería a decir que no, ya que **David** no es de los que se estancan, sino de los que buscan nuevas soluciones gráficas, de los que siguen pensando y descubriendo, cambiando y adaptándose, sin darse nunca por satisfecho.

Pero lo importante es que podamos seguir leyendo las andanzas de estas chicas y de este cómic que, si este mundillo no se hubiese convertido en una especie de guetto sería leído por muchos lectores no habituales de tebeos, de eso no me cabe ninguna duda, como tampoco me la cabe de que los americanos que ya le han cogido no lo dejarán marchar fácilmente.

Jorge Iván Argiz

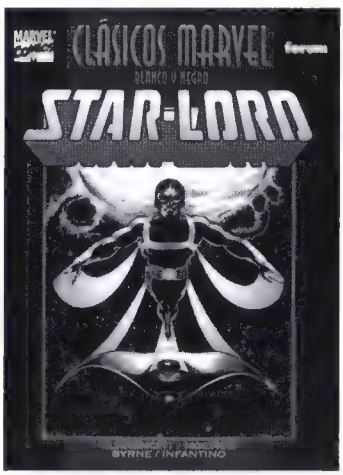


Tras los Guardianes de la Galaxia y Killraven Forum se ha decidido a rescatar del baúl de los recuerdos al último gran personaje del comic Marvel de ciencia ficción de los 70. Sin embargo, si Killraven nació inspirado en la novela *La guerra de los mundos*, de **H. G. Wells**, Starlord es mucho más hijo de la década que le vio nacer.

Peter Quill, alias Starlord, fue concebido por **Steve Englehart** –con la colaboración grafica de **Steve Gan**– para la revista Marvel Preview a partir de dos de las aficiones favoritas del guionista: la ciencia ficción y la astrología –que no astronomía–. Quill era un humano de misterioso pasado elegido por un misterioso ente llamado el Señor del Sol para ser el primero de un cuerpo de guardianes cósmicos conocidos como los Starlords –al estilo de los Linternas Verdes de DC–, aunque al final él fue el único en vestir el uniforme. Realmente, Starlord, tal y como lo concibió **Englehart**, no es un héroe en el sentido habitual de la palabra, ya que se trata de un personaje hosco, reservado y antipático, que llega incluso a asesinar para hacerse con el puesto del Starlord. Una premisa interesante que no tuvo continuidad ya que por razones editoriales **Englehart** no puedo retomar el personaje.

Su sucesor, **Chris Claremont**, le dio a este un giro de 180º en el ya legendario episodio *Windholme*, con la ayuda de **John Byrne** y **Terry Austin**, convirtiendo a Starlord en un justiciero vagabundo galáctico que, como los cow-boys de las películas de **John Wayne**, aparecía para ayudar a la gente en problemas y después se iba, sin esperar recompensa, perdiéndose en el horizonte en busca de nuevas aventuras. En pocas palabras, **Claremont** convirtió al personaje en un Héroe en el sentido más puro del término, aclaró los puntos oscuros de su pasado y enriqueció el universo de Peter Quill con en añadido de Nave, una criatura sentiente que con el tiempo será para Starlord algo más que un mero vehículo de transporte. Ya sin **Byrne**, **Claremont** continuó narrando las aventuras del personaje durante varios episodios más, con el apoyo de **Carmine Infantino**, otro nombre clásico del comic americano.

Sin embargo, en el nº 18 se produciría un nuevo relevo al frente del título con la llegada de **Dough Moench**. El genial

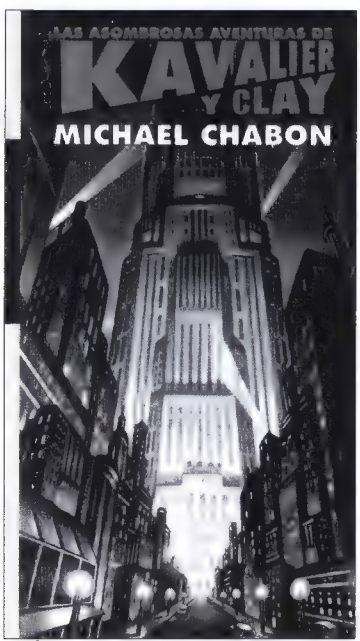


Starlord
Varios autores
Comics Forum

creador del Caballero Luna intentó aportar su grano de arena al personaje conciliando las dos versiones del personaje –la de **Englehart** y **Claremont**–, aumentando su nivel ético y pacifista, y optando por unos argumentos más serios y profundos en detrimento del espíritu épico y aventurero que había caracterizado al personaje desde sus comienzos. Tal vez por ello, aunque Peter Quill ganó en profundidad, perdió en el favor de los lectores, y tras varios intentos de relanzar al personaje –en Marvel Spotlight y Marvel Premiere– este desapareció del mercado en 1981, aunque en 1982 Marvel reeditó *Windholme* como Starlord: *The Special Edition* con un nuevo prólogo y epílogo dibujado expresamente para la ocasión por **Michael Golden**. A continuación... nada, hasta que en 1997 **Timothy Zahn**, el autor de la trilogía de la Nueva República, y el artista **Dan Lawlis** escribieron una miniserie de tres números titulada, escuetamente, Starlord, en la que un joven telépata, Sinjin Quarrell, encuentra abandonada la nave de Starlord y decide acompañar a esta en la búsqueda de Peter Quill. **Zahn** da una coherente explicación del lapso de tiempo transcurrido desde la desaparición del héroe y logra actualizar al personaje sin alterar a la vez sus postulados básicos.

Y eso ha sido todo hasta ahora, apenas una decena de historias repartidas entre varios títulos de la casa entre 1976 y 1981, que aquí en España pudimos disfrutar parcialmente a través de la edición de Vértice, Relatos Salvajes – Starlord, horriblemente fotocopiada, retocada y traducida, más un número de Aventuras Bizarras que incluía la edición original de *Windholme*. Poco, muy poco, y casi imposible de conseguir hoy en día. Por ello es de agradecer a ediciones Forum que hayan rescatado todas las historias clásicas del personaje y las ofrezca en un solo volumen impecablemente editado, dentro de su selecta Biblioteca de Clásicos en Blanco y Negro, acompañadas de las portadas originales y un prólogo /epílogo a cargo de **Rafael Marín**. Una oportunidad excelente tanto para los nostálgicos como para los nuevos lectores que quieran disfrutar con uno de los mejores comic de ciencia ficción de los últimos tiempos.

Alejandro Caveda



Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay
Michael Chabon
Mondadori

Esto no es una reseña, es una recomendación entusiasta. Haría falta mucho más espacio o quizá una entrevista con el propio **Michael Chabon** para intentar hablar con la profundidad que se merece de este libro.

Estamos ante la mejor novela que se ha escrito sobre el mundo de los cómics. Tan justa como sorprendentemente ganó el premio Pulitzer de novela el pasado año.

Cuenta, maravillosamente bien, del mundo de los años en que se crearon los comic books, y de las gentes que los realizaron. Y habla con realismo y con magia, con toques de ternura y amor por algunos de los artistas más importantes del siglo veinte. Y habla de ello un escritor que sabe de lo que cuenta.

Chabon obtiene su fama por ser el escritor de la novela en que se basa la película *Jóvenes prodigiosos*. Eso es lo de menos, ya su primera novela *Los misterios de Pittsburg*, que aquí pasó inadvertida, era un cúmulo de aciertos.

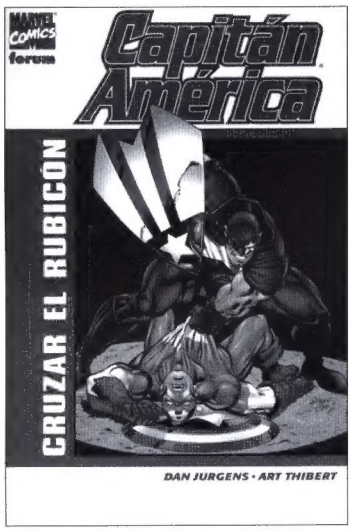
Dicen que **Sidney Pollack** está montando el proyecto cinematográfico de la novela aquí recomendada. No esperen a que lo hagan película, ni la desvirtúen, si le gustan los cómics de superhéroes se encontrarás como en casa, si leen cualquier tipo de cómics estarán en terreno conocido, y si le gustan las grandes novelas, este es su título.

Ya digo que no es esto una reseña, así que no se trata de decir que *Las asombrosas aventuras...* habla de los dibujantes americanos de los treinta y que la trama tiene raíces en la cultura judía, que además es una declaración de liberalismo y progresismo político y artístico.

Eso en otra ocasión.

Ahora, hacedme caso, leedla.

Angel de la Calle



Cruzar el Rubicón
Dan Jurgens & Art Thibert
Comics Forum

Después de un cierto lapso de tiempo, ediciones Forum retoma la publicación de la serie USA del Capitán América con este nuevo volumen que incluye los episodios originales 33 a 38 más el anual 2000 del personaje, cuya trama –al igual que ocurre con el del Hombre de Hierro, asimismo de reciente aparición– está directamente relacionada con la de la serie regular, por lo que su inclusión no resulta gratuita.

Este nuevo arco argumental enlaza directamente con el anterior volumen, En la tierra salvaje, pero a la vez presenta interesantes novedades.

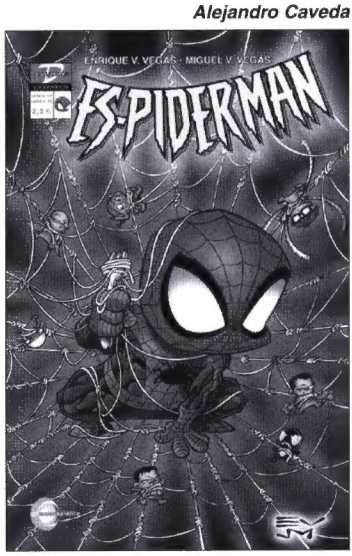
Para empezar, a lo largo de esta serie **Jurgens** termina de hacerse con el control creativo de la serie, que mantendrá hasta el nº 50, en el que termina el actual volumen de las aventuras del Capitán América para dar paso a su nueva etapa en el sello Marvel Knights. Es decir, que desde el nº 33 **Jurgens** se encarga tanto del guión como del dibujo, ayudado en las tintas por **Art Thibert** y, más adelante, **Bob Layton**. Una noticia buena o mala según uno sea admirador o detractor de este dibujante que de un tiempo a esta parte ha sorprendido a propios y extraños desarrollando su vena como guionista en títulos como Sensational Spiderman, Thor o el que ahora nos ocupa.

Lo cierto es que **Jurgens** tiene que lidiar con el peso de sustituir a uno de los mejores equipos que ha tenido el Capitán a lo largo de toda su historia, a saber, el formado por **Mark Waid**, **Ron Garney** y **Andy Kubert**. Y lo cierto es que el autor hace todo lo posible para estar a la altura de las circunstancias. Su Capitán América intenta mantener el dinamismo que **Waid** imprimió al personaje, al tiempo que bucea en el pasado del personaje, rescatando secundarios de toda la vida como el Halcón o Nick Furia, desarrolla su personalidad como Steve Rogers, o se plantea el papel de un personaje como es el Capitán en la sociedad del nuevo milenio, enfrentándolo – con permiso de **George Lucas** – a su reverso negativo: Protocida.

Protocida fue el primer Capitán América, un experimento fallido, una muestra de lo que hubiera podido ser y no fue. Las diferencias entre ambos son notables, porque Mc Intyre – la identidad oculta tras la máscara de Protocida – es todo lo contrario de Steve Rogers: violento, brutal, agresivo, fanfarrón, amargado... Poco importa que sea IMA la que encuentre y *resucite* al primer Capitán América para emplearlo como un arma contra SHIELD e Hydra, porque en realidad a lo que **Jurgens** está jugando es a contraponer dos visiones opuestas del mismo símbolo, tal y como hizo **Steve Englehart** en los 70 con la saga del Capitán América de los años 50, o **Mark Gruenwald** con el USAgente en los 80.

Lógicamente, **Jurgens** no es **Englehart** ni **Gruenwald**, y pese a la seriedad de la propuesta inicial prefiere desarrollar la trama de una manera más sencilla y lineal. En sus manos, el enfrentamiento entre ambos personajes da pie a una historia tensa y trepidante, salpicada con ocasionales toques de humor o de discursos morales políticamente correctos por parte de Steve Rogers. El final, inesperado, puede sorprender a más de uno, aunque no deja de ser lógico teniendo en cuenta la personalidad del protagonista. Por otro lado, **Jurgens** deja para el futuro la resolución de muchos misterios –la identidad del nuevo líder de IMA, el misterio tras la muerte de David Ferrari, etc– que los lectores españoles tendremos que descubrir en futuros volúmenes.

Alejandro Caveda



Es-piderman
Enrique V. Vegas
Dude Comics

Justo cuando está a punto de llegar a las pantallas la esperadísima película de alto presupuesto de nuestro arácnido preferido, Dude Comics nos presenta una nueva entrega de sus cabezones más irreverentes, y no me refiero a la cúpula de la editorial. Esta vez, después de *Arbillos* y *Cambotero*, **Enrique Vegas** se desvincula de **Estudios DECE** para afrontar en solitario la empresa de resumir, en tono irónico-parodico, las primeras aventuras del trepamuros más famoso de Marvel.

A diferencia del formato de las parodias cinéfilas de **Estudios DECE**, **Vegas** se centra en la recreación del origen de su Es-piderman en un formato comicbook al uso, 24 páginas donde Pedro Nuñez aprende lo difícil que resulta ser un superhéroe cuando el Duende Gris, un empresario gallego fracasado –con ocho brazos–, y su mismísimo traje sucio entre otros, deciden recortar su joven y filantrópica carrera. Pero de su lado tendrá la experiencia y el buen hacer de dos mentores que le introducirán en este loco camino iniciático de cómo ser un superhéroe: DDD –o Don Dan Defensor– y el oscuro desconocedor de la maquinilla de afeitar llamado El Represor.

A pesar de no contar con sus compañeros, **Enrique** demuestra su gran capacidad para parodiar y hacer un humor sano, donde la mala leche brilla por su ausencia, que me recuerda los mejores e inmaculados momentos de los **Monthy Pyton** en aquella imperecedera *La vida de Brian*, sin caer en el chavacanismo de las últimas producciones de los **Zucker**, más centrada en la parodia de la parodia que en buscar la diversión a través de la idiosincrasia.

Y sin embargo es capaz de mantener la coherencia de un personaje que sería mirado por los puristas con lupa. En sus páginas no faltan referencias a los tebeos originales: la portada parodiando al Spiderman Nº1 de **Todd McFarlane**, el tebeo más vendido de la historia; la presentación de Pedro, referencia al origen de Spiderman de **John Romita Jr.**; unos imposibles Cuatro Fantásticos tomando el bocadillo de la mañana sobre los andamios de Nueva York cual modernos albañiles se tratasen –al fin y al cabo su trabajo es como cualquier otro ¿No?–...

Sin embargo lo que más me ha llamado la atención es la original forma, marca de los **Estudios DECE**, de tratar en el aspecto gráfico a estos cabezones. No importa tanto de que personaje se trata porque, dentro de ese subuniverso que han construido, funcionan dentro de la historia y, sin desvirtuar su esencia, pueden extrapolarse los gags de uno a otro.

Ese es un gran acierto ya que tendrán cabida parodias de todo tipo de protagonistas del mundo del cómic, cinematográfico e incluso literario, y sino tiempo al tiempo. Aún así, las páginas del cómicbook saben a poco.

Me faltan muchos personajes cabezones que rodean a sp... perdón Espiderman. Lo que me hace suponer que dentro de nada tenemos a este rechoncho arácnido de vuelta. Dejemos que **Enrique** y los de Dude se animen...

Alfonso Cobo

Creo que fue **Grant Morrison** durante su etapa en la JLA quien dijo que todo súpergrupo necesita de un tipo grande con alas. Ahora el tipo grande con alas por excelencia vuelve a tener cabecera propia en DC. De entre todos los supertipos, Hawkman es quizá uno de los personajes mejor diseñados –un hombre alado, cubierto con una máscara de cabeza de pájaro, armado con maza, escudo, garras o espada–, diseño tan sencillo como eficaz, que nos evoca imágenes de bárbaros alados, ángeles vengadores o incluso de un Indiana Jones tecnológico. Hawkman es también uno de los personajes con una continuidad más farragosa: El de la Edad de Oro se llamaba Carter Hall y era la reencarnación de un príncipe egipcio, el mismo personaje en la Edad de Plata era Katar Hol, un policía extraterrestre, a estas dos versiones hay que añadir otras variaciones de menor éxito; lo que se traduce en una dificultad añadida a la hora de resucitar su serie. Remito al lector que quiera tener una visión más amplia de la historia del hombre halcón al documentado y ameno artículo que **Norman Fernández** escribió para el nº 11 de esta revista.

Antes de empezar a tratar esta nueva serie, debemos detenernos en la JSA, colección de la que Hawkman es un spin off. JSA, guionizada por **Geoff Johns** y **David Goyer** y dibujada habitualmente por **Stephen Sadowski**, cuenta con casi cuarenta números a sus espaldas y, a base de calidad e inteligencia, ha logrado hacerse un hueco en las preferencias de los aficionados, como demuestra su presencia habitual en el Top 50 de los más vendidos o ser elegida Comic del Año por la revista Wizard.

Goyer y **Johns**, muy al contrario que otros guionistas bastante más famosos, NO construyen sus historias basándose en un conocimiento enciclopédico de los personajes para volver a contarnos por enésima vez anécdotas nimias del pasado de estos o explicar porqué determinado héroe aparecía en cierta viñeta de un tebeo de hace treinta años. **Johns** y **Goyer** realizan una aproximación moderna, fresca y dinámica a viejos mitos, buscando actualizar el legado de los personajes pero sin restregárselo por la cara a los lectores, de modo que tanto los expertos en la historia de la Sociedad de Justicia como los nuevos seguidores pueden disfrutar con este comic. Personajes bien matizados, acción a raudales, pero desarrollada de forma lógica y, sobre todo inteligencia –palabra clave en esta serie-convierten a JSA en una serie imprescindible para los amantes del comic book bien hecho de este principio de siglo–.

Volviendo con los alados protagonistas de este escrito, es precisamente en el # 2 de JSA, donde aparece una nueva Hawkgirl que se convertirá en miembro del grupo; se trata de Kendra Saunders, nieta del hermano de la mujer halcón de la Edad de Oro, a la que su abuelo ha cedido el arnés volador buscando compensar la conflictiva y autodestructiva –intentos de suicidio incluidos- personalidad de la chica. A medida que trascurre la serie vamos descubriendo que Kendra es en realidad Shiera Hall, la ya citada mujer halcón, reencarnada, descubrimiento este que la propia Kendra no parece muy dispuesta a aceptar. Estaba pues preparado el terreno para la vuelta del tipo grande con alas.

Hawkman
James Robinson, Geoff Johns & Rags Morales
DC Comics
por
Germán Menéndez Flórez

Esta se produce entre los nº 22 y 25 en la saga *The Return of Hawkman*, y en la que de una forma tan simple como convincente **Goyer** y **Johns** integran los orígenes egipcios y extraterrestres del personaje en una misma continuidad coherente. El Hawkman resultante es Carter Hall pero convertido en una suerte de campeón eterno moorcockiano que es convocado de vuelta a la lucha cuando su concurso es necesario. Carter Hall, hombre decidido y valiente, líder y guerrero nato que mantiene el recuerdo de todas sus encarnaciones pasadas, junto con Kendra, mucho más reluctante acerca de su legado, son los protagonistas de esta nueva serie que devuelve al universo DC una de sus señas de identidad.

Andrew Robinson, que ya había realizado las portadas de la saga *The Return of Hawkman*, pinta las impactantes cubiertas de la serie que reflejan toda la épica bárbara del alado. **Geoff Johns** sigue escribiendo los guiones, esta vez sin su compañero **Goyer**, pero con otro colaborador habitual, nada menos que **James Robinson**, cuya presencia en esta serie es sin duda buena noticia para los aficionados, no solo por la calidad que demuestra en todos sus escritos, sino porque esto parece confirmar que **Robinson** no se ha retirado del mundo de los cómics como había anunciado alguna vez que haría tras finalizar su Starman.

Rags Morales es el encargado de plasmar gráficamente las aventuras de los halcones. **Rags** es un dibujante que lleva publicando comics desde 1989, y que, a pesar de su amplia trayectoria –desde Black Condor y Turok a la serie DC de breve vida Hourman. Actualmente es también el portadista de JSA– nunca ha tenido el reconocimiento que su gran calidad merece. De rasgos clásicos pero personales, **Morales** es capaz de ofrecer espectacularidad y dinamismo en cada figura que dibuja sin necesidad de abusar de dobles páginas, grandes viñetas u otros trucos al uso.

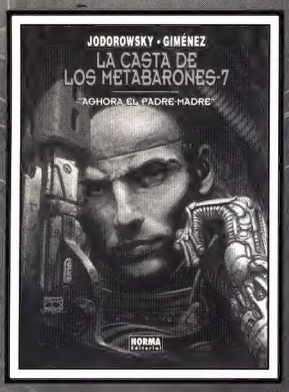
Por lo que hemos visto en los episodios hasta ahora publicados, **Robinson** y **Johns** retoman la faceta de aventuras arqueológicas de los personajes, embarcándolos en una historia que los lleva desde un museo de sur de los EE.UU. hasta la India, con descubrimiento de un ominoso templo perdido incluido; todo ello para tratar de averiguar la verdad sobre el asesinato de los padres de Kendra.

Pero quizá el aspecto más interesante de la serie –empezado a desarrollar ya en JSA– sea la tensión entre Carter y Kendra, a la que él recuerda como su pareja en miríadas de vidas anteriores, rol que ella no está dispuesta a aceptar tan fácilmente: Somos compañeros, no amantes, le recuerda a menudo. Esto origina un elemento añadido de romance –con tercera persona incluida, puesto que Sand, su compañero de la JSA no es ajeno a los encantos de Kendra– que se añade al de aventura, lo que, sin duda, enriquece aún más la propuesta de este nuevo título.

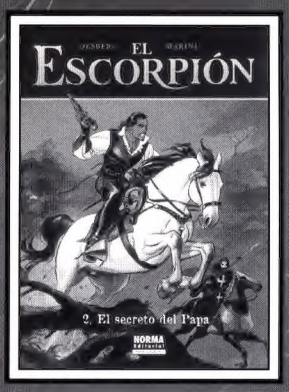
De momento la colección se presenta más que interesante. Parece que el hombre y la mujer halcón están en las mejores manos posibles. El tiempo dirá si este equipo creativo une sus nombres a los de **Gardner Fox**, **Joe Kubert**, **Tim Truman** y **John Ostrander** en el panteón de los que han hecho grande la leyenda de Hawkman.

www.norma-ed.es

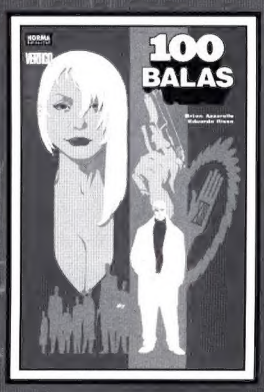
Novedades Julio 2002



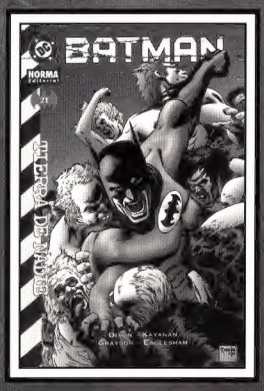
LA CASTA DE LOS METABARONES 7: AGHORA EL PADRE-MADRE
Jodorowsky – Giménez
64 págs.



EL ESCORPIÓN 2: EL SECRETO DEL PAPA
Desberg – Marini
48 págs.



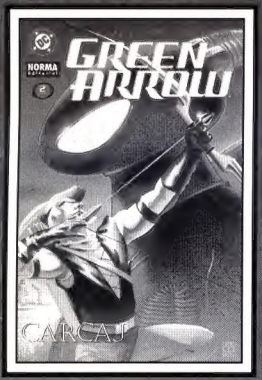
100 BALAS: MAÑANA ROBADO 2
Azzarello – Risso
48 págs.



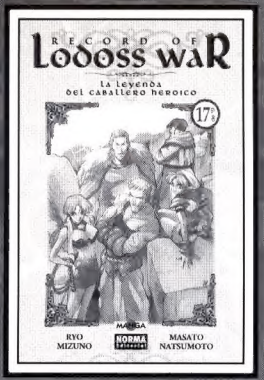
BATMAN 21
Dixon – Kayanan – Grayson – Eaglesham
48 págs.

BATMAN 22
Rucka – Scott – Burchett
72 págs.

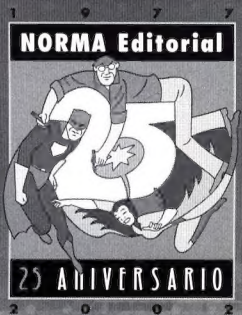
JLA: DIVIDE Y VENCERÁS 1
Waid – Hitch
48 págs.



GREEN ARROW: CARCAJ 2
Smith – Hester
48 págs.



RECORD OF LODOSS WAR 17
Mizuno – Natsumoto
64 págs.



SEMANA NEGRA

5 al 14 julio 2002 GIJÓN

C O M I C

STERANKO, por primera vez en España, con exposición de originales y libro dedicado a su obra
Stefano Ricci, exposición de originales y regalo de su cómic, inédito en español, ***Toba***
Tex habla español. Exposición de originales de los autores españoles que han trabajado en el personaje Tex, con la presecia de **Alfonso Font**, **José Ortiz**, **Antonio Segura** y **Sergio Bonelli.**
Se edita un libro-catálogo de la exposición que, como los otros será distribuido gratuitamente a los asistentes.
Y esto sólo es un avance de las actividades de cómic. Además, música, escritores, cine...**cultura y diversión**